VIDEOGIOCHI PER PC

186 Settembre '04 XENIA EDIZIONI

CD

€ 7.70

THE GAMES machine

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Dal Canada le novità del prossimo capitolo di Sam Fisher

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Solo un'altra espansione? Non proprio...

CATWOMAN

Halle Barry diventa digitale!

9 771129 232009 40186

www.tgmonline.it

REPORTAGE

ACTIVATE, TRIBES, MEN OF VALOR, CHAMPIONSHIP MANAGER 5 E FOOTBALL MANAGER 2005!

PARTECIPA ALL'AVVENTURA.
CONDIVIDI LA FANTASIA.

Negli ultimi due anni, oltre 500'000 utenti in Giappone e Nord America hanno partecipato agli epici eventi del mondo di Vana'diel.

A partire da Settembre 2004, le porte di Vana'diel si apriranno ai giocatori di tutta Europa, mettendo a disposizione di una nuova generazione di utenti uno dei più vasti ed intriganti universi online.

©2001-2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Title Design by Yoshitaka Amano. FINAL FANTASY, TETRA MASTER and VANA'DIEL are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd.
RISE OF THE ZILART, CHAINS OF PROMATHIA, PLAYONLINE, SQUARE ENIX, the PlayOnline logo and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. Distributed by Ubisoft Entertainment.

PlayOnline™

SQUARE ENIX™

FINAL FANTASY® XI

ONLINE

COMPRENDE LE ESPANSIONI *Rise of the Zilart*™ & Chains of Promathia™

"FINAL FANTASY XI SUPERA OGNI ASPETTATIVA. È UN GIOCO DI RUOLO ONLINE
DI QUALITÀ ECCELSA E IL DEGNO EREDE DI UNA DELLE PIÙ IMPORTANTI SERIE DI VIDEOGIOCHI MAI CREATE."

92% - RPGFan.com

The way it's meant to be played
NVIDIA.

PC CD-ROM

www.playonline.com

Distribuito da

UBISOFT™

Indice

RUBRICHE

BACKSTAGE	146
BOVABYTE	130
BUDGET ZONE	105
CONSOLEMANIA CORNER	136
EDITORIALE	5
FRAGZONE	114
HARDWARE	110
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO	24
MOBILE ZONE	126
MOVIE MACHINE	134
MUSIC MACHINE	132
REPLAY	107
SILVER ZONE	14
TALENT ZONE	109
TECNOTIGIEMME	140
TGM MAIL	142
TGM ONLINE	10
TIME MACHINE	128
TIPS	122
VOCI DI CORRIDOIO	28

PREVIEW

REPORTAGE ACTIVATE 2004	38
REPORTAGE CHAMPIONSHIP MANAGER 2005 & FOOTBALL MANAGER 2005	48
REPORTAGE SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	64
REPORTAGE TRIBES & MEN OF VALOR	52
CALL OF DUTY - LA GRANDE OFFENSIVA	56
PRINCE OF PERSIA 2	44
THE SAGA OF RYZOM	60

REVIEW

AIRLINE 69: RITORNO A CASABLANCA	96
BEYOND DIVINITY	80
CATWOMAN	72
GORKY ZERO - BEYOND HONOR	90
MASHED	84
RC CARS	88
SACRED - LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA	76
SILENT STORM	100
SOLDNER: SECRET WARS	92
YETI SPORTS DE LUXE	100

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: Sintetizza l'effettiva immediatezza e semplicità d'uso riscontrata durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri (roberto.ferri@xenia.it)

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti (stefano.monti@xenia.it)

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri (stefano.silvestri@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini (iltoso@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini (keiser@xenia.it)

REDATTORI
Paolo Besser (paolone@xenia.it)
Davide Comunello (kylling@xenia.it)
Ivan Conte (kikko@xenia.it)
Andrea Della Calce (mao@xenia.it)
Matteo Lorenzetti (elvin@xenia.it)
Massimo Monti (ilvlad@xenia.it)
Massimo Nichini (nkz@xenia.it)
Sergio Porcellini (ray@xenia.it)
Dario Ronzoni (ildario@xenia.it)
Raffaele Sogni (raffo@xenia.it)
Massimo Svanoni (xam@xenia.it)
Daniele Vergini (talentscout@xenia.it)

COLLABORATORI
Marco Auletta (rulla@xenia.it)
Maurizio Frascino (fake@xenia.it)
Stefano Gaburri (stepan@xenia.it)
Giuliana Molteni (giuliana.molteni@xenia.it)
Luca Polizzotto (hansen@xenia.it)
Alex Rossetto (alex.rossetto@xenia.it)
Daniele Tamagni (tamaboke@xenia.it)
Luca Todesco (luca@xenia.it)
Roberta Zampieri (roberta.zampieri@xenia.it)

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi (stefano.lisi@xenia.it)

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

Editoriale

ASPETTATIVE

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Dal privato al pubblico, dal personale al professionale, ben poco ha più influenza delle aspettative. È l'immaginare quel che sarà (senza riscontrare ciò che è poi veramente), che spinge nella maggior parte dei casi le nostre azioni: votiamo, ci fidanziamo, andiamo in vacanza, prenotiamo e spendiamo per le aspettative che ingenerano in noi manifesti, pubblicità, scollature, fotografie e percezioni di noi stessi.

I videogiochi, come ho già avuto modo di dire a suo tempo, non fanno eccezione, in qualsiasi delle loro sfumature. E, di riflesso, neanche TGM può sottrarsi a questa legge.

Prendiamo ad esempio la copertina di questo mese, e cioè Splinter Cell: Chaos Theory (o Splinter Cell 3, per essere coerente con un editoriale scritto mesi addietro): l'artwork stesso, a mio avviso bellissimo al punto che ho sacrificato volentieri un titolo, è un elogio all'aspettativa. Lo sguardo trucido del terrorista, che guarda avanti a sé con sicurezza... e il sorriso sornione e appena abbozzato di Sam Fisher, che calandosi dall'alto è pronto a eseguire quella nuova mossa che ci è stata fatta vedere in una dimostrazione all'E3 di Los Angeles, lei stessa volta (e con successo) a fare salire in noi giornalisti l'hype verso il prossimo blockbuster targato UbiSoft.

Poco prima avrete avuto modo di notare le cinque pagine dedicate ad Activate, l'evento annuale in cui Activision mostra a stampa e "buyers" il proprio catalogo: anche in questo caso lo scopo è invogliare i primi a dare copertura editoriale ai loro titoli, e i secondi a fare generose ordinazioni per coprire gli scaffali dei negozi. Ovviamente è un buon viatico che l'evento si tenga nella location più affascinante e lussuosa possibile, sia per cortesia nei confronti degli invitati, sia per dare una dimostrazione di ricchezza e di benessere che senz'altro agevola il raggiungimento dei succitati obiettivi. Ancora una volta, è sull'aspettativa di quali siano le potenzialità di un colosso di tale proporzioni che si gioca grossa parte del successo di tali manifestazioni.

Sia chiaro però che non voglio vestire i panni del vecchio saggio che addita le umane debolezze: certe cose sono inevitabili, sono da sempre così e fanno parte del lavoro; la bravura non sta nel sottrarsi al gioco, ma nel giocarlo senza lasciarsene travolgere.

C'è però un'altra forma di aspettativa sulla quale non mi sono ancora soffermato, e che volendo è potenzialmente la più deleteria poiché riguarda i rapporti tra redazione e lettori: il vostro hype. Si tratta di un materiale da maneggiare con cura, e già in passato abbiamo avuto delle avvisaglie con Far Cry: il Gaburri all'epoca osò dare al gioco un voto alto ma non tale da soddisfare le aspettative che le lussureggianti spiagge targate CryTek avevano ingenerato in voi. All'epoca furono numerose le polemiche nel forum di TGM Online, e curioso è il fatto che intervennero anche persone che per loro stessa ammissione non possedevano ancora la versione finale del gioco o, peggio, non avevano neanche provato il demo ma si erano limitate alle opinioni degli amici "di fiducia" o alla visione degli screenshot apparsi un po' ovunque su Internet.

Su questo numero abbiamo, a mio personalissimo avviso, un altro esempio di hype del quale si è un po' perso il controllo, quello "generato" da Sacred. Conscio del fatto che il mio commento, che troverete nella recensione, è la classica voce fuori dal coro, resto comunque stupito di come, salvo rari casi isolati, sul nostro forum sia stato solo un coro di elogi e si siano taciuti evidenti problemi di gameplay. Sia chiaro, onore al merito a Dario Paolillo che è riuscito in breve tempo a costruire attorno al marchio FX Interactive una serie di consensi che non credo abbia precedenti in Italia, ma un difetto è un difetto, e resta tale anche se a 19,90 euro. Però la politica di prezzo aggressiva, la qualità dei prodotti precedenti, la confezione degna di un titolo full-price e l'ottimo servizio clienti hanno finito per creare tali e tante aspettative da distogliere l'attenzione da quello che secondo me è l'assunto principale, e cioè che un gioco è un gioco e che come tale va analizzato. Il resto è un corollario...

Che dire, a questo punto, di DooM 3? Al momento in cui scrivo non è ancora uscito sugli scaffali ma sono anni che lo vedo e altrettanto tempo che continuo a nutrire un certo scetticismo verso una formula di gioco che mi pare decisamente datata. Chi ha partecipato alle chat nelle quali ero presente sa che sono di questo parere da tempi non sospetti, ma anche durante l'ultima presentazione del gioco, all'Activate, dopo 20 minuti di sparatorie nei corridoi mi ero già annoiato.

Mi ricrederò quando avrò per le mani la versione scatolata? Da amante dei videogiochi spero proprio di sì ma se, guarda caso le coincidenze, lo stesso Gaburri che all'epoca si trovo criticato per Far Cry dovesse essere del mio stesso parere anche per DooM 3, che succederebbe? Già mi immagino nei prossimi due mesi ad aprire l'area Sala Giochi di TGM Online, calandomi l'elmetto in testa e vestendo un giubbotto antiproiettile...

Come concludere allora questo editoriale? Con una constatazione, e cioè che il circolo dell'hype, del quale vi ho già parlato a suo tempo, che parte dalle software house, passa attraverso di noi per concludersi con voi, è oggi affiancato da un flusso informativo che salta le testate specializzate e giunge all'utente finale attraverso i siti Internet degli stessi produttori o portali videoludici più o meno professionali. Il risultato per voi è una doppia, se non tripla esposizione a un messaggio che una volta vi arrivava da un solo canale, e cioè il nostro. Non voglio con questo affermare la superiorità della carta rispetto ad altri media o la sua maggiore affidabilità, ma sappiate quanto meno che chi fa questo lavoro da anni ha ormai maturato quell'esperienza che gli permette di andare al di là dell'aspettativa, indipendentemente che essa venga accesa in un hotel a cinque stelle o che sia stimolata da politiche commerciali competitive o da materiali grafici centellinati nel corso dei mesi nella perenne generazione dell'hype. Viviamo in un periodo tecnologico dove tra riviste, siti Internet, forum, newsgroup, canali tematici satellitari e ormai anche telegiornali, le informazioni vi arrivano da ogni dove. Da "genitore" che vi segue da ormai dieci anni, un po' apprensivo e un po' chioccia, non posso fare altro che lasciare che voi, che tecnologicamente avete raggiunto la maggiore età, facciate le vostre esperienze, non senza mettervi in guardia dai rischi che ciò comporta.

Perché se alla fine della presentazione di DooM 3 a Barcellona abbiamo sentito la frase "anticipation, after all, is everything", un motivo ci sarà...

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti (smd@xenia.it)

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32- 20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Per informazioni: abbonamento@xenia.it
Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988 presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

ATTENZIONE!

A causa di un errore di stampa su TGM di agosto, il codice abbonamento relativo al gioco Ground Control 2 è errato. Chi avesse fatto richiesta di abbonamento utilizzando quel particolare bollettino e quel particolare codice abbonamento è pregato di inviare una mail all'indirizzo **abbonamento@xenia.it** indicando i suoi riferimenti, in modo da consentirci l'invio corretto del dono previsto per l'abbonamento. Nello scusarci per l'inconveniente, vi ringraziamo per la vostra pazienza.

GSM

Copertura nazionale TIM (marzo 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

IL TUO TELEFONINO SALVERA' IL MONDO.

TORNA IL REPARTO DI CONTRO-TERRORISMO VIRTUALE PIU' FAMOSO DEL MONDO CON UN GIOCO AL CARDIOPALMA. SIAMO NEL 2007 E TU SEI DING CHAVEZ ALLA GUIDA DEL TUO RAINBOW TEAM CHE DOVRA' AFFRONTARE DIVERSE MISSIONI IN UN MONDO IN PROCINTO DI SPROFONDARE IN UNA GUERRA GLOBALE. C'E' UN EMBARGO SUL PETROLIO DEGLI USA E GLI ATTACCHI TERRORISTICI CONTRO GLI AMERICANI SONO DIVENUTI MICIDIALI. IN QUESTO NUOVO EPISODIO, MAI COSI' ATTUALE, DOVRAI PROTEGGERE IL VENEZUELA, L'ULTIMA "RISERVA" DI PETROLIO PER GLI USA. IL TUO COMPITO E' SALVARE IL MONDO. SEBBENE TU DISPONGA DEGLI UOMINI PIU' ADDESTRATI E DEL MIGLIOR EQUIPAGGIAMENTO, PER PORTARE A TERMINE LA TUA MISSIONE DOVRAI MANTENERE I NERVI BEN SALDI, PERCHE' LA FINZIONE NON E' MAI STATA COSI' VERA.

ARRIVA RAINBOW SIX 3 SUL TUO TELEFONINO.

Vai con il tuo telefonino sul Wap di TIM, seleziona "Videogame", quindi entra in "Best Game" e scegli "Rainbow six 3", poi segui le istruzioni per il download. Oppure manda un SMS gratuito al 44123 con il testo VIDEOGAME. Riceverai un SMS che ti collegherà direttamente alla pagina WAP dei Videogame; una volta visualizzata seleziona "Best Game" e scarica il tuo gioco!
Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.

informazione pubblicitaria

© 2004 Gameloft. All RightsReserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the USand/or other countries. Under licensebyUbisoft Entertainment. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc.in the USand/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is aUbisoft Entertainmentcompany. The Soldier Icon is a trademark of Ubisoft Entertainment in the USand/or other countries.

SID MEIER'S

PIRATES!

COMING SOON... AUTUNNO 2004

PC CD-ROM

DEVELOPED BY FIRAXIS GAMES

www.pirates-game.com

www.atari.it

ATARI

© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU.
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

TGM ONLINE

Claudio "keiser" Todeschini **keiser@xenia.it**

www.tgmonline.it

Cosa si può scrivere nel cappello introduttivo delle due pagine dedicate a TGM Online? Leggetevi quanto segue e poi fiondatevi sul sito! (premio per la intro più originale dell'estate 2004)

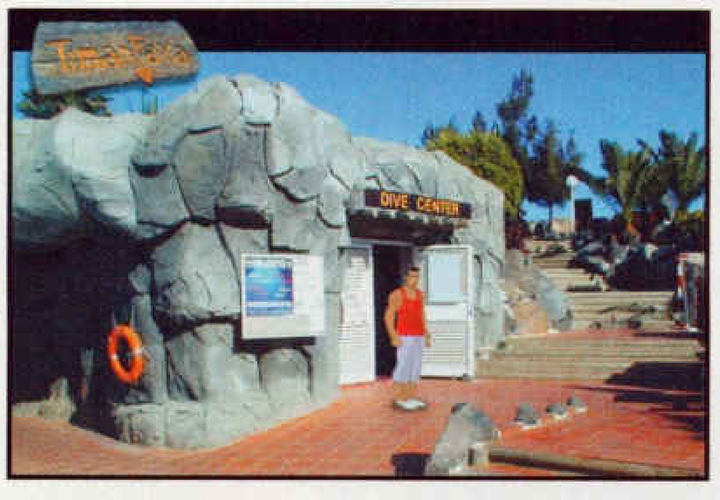
Manca ormai poco alla mia agognata partenza verso spiagge assolate e un rilassato dolce far niente, e vi confesso che non vedo l'ora di lasciarmi dietro, anche se solo per quindici giorni, videogiochi, computer, spam e compagnia bella... Non fosse altro che per ricaricare le pile in previsione di una stagione che si prospetta decisamente calda, a partire dall'ormai imminente uscita di DooM 3, che dovrebbe essere nei negozi mentre leggete queste righe (a meno di alzate d'ingegno dell'ultim'ora - che so - l'autodistruzione della copia master o amenità del genere). A seguire, nei prossimi mesi, un sacco di titoli di grosso spessore, a partire da Half-Life 2 (che dovrebbe arrivare poco dopo il titolo id) passando per Brother in Arms, Stalker, e chi più ne ha più ne metta. Quest'anno - più di ogni altro a mia memoria - usciranno un sacco di giochi veramente tosti, e noi saremo qui a raccontarveli!

Ma il mondo dei videogame non è costituito solamente da produzioni milionarie e titoli hollywoodiani: esiste un intero mondo fatto di appassionati e programmatori non professionisti che si diletta nel dar vita a videogiochi che con ogni probabilità non finiranno mai sugli scaffali di un negozio, la cui qualità tuttavia molto spesso non sfigura di fronte ai più blasonati titoli sfornati dai colossi dell'intrattenimento. Ogni anno viene organizzata in Germania la Dusmania, che riunisce i principali team di sviluppo amatoriali d'Europa impegnati in progetti di ogni genere, dagli strategici in tempo reale à la Warcraft ai gestionali, passando per qualche sana avventura grafica dal contorno fumettoso e demenziale. L'edizione 2004, che ha visto la presenza di ben trecento programmatori arrivati da tutto il vecchio continente, si è tenuta in quel di Francoforte, e l'ha seguita per noi (in veste di partecipante/inviato) Chrys Piva, membro della S.P.Q.R. Games Development (www.spqrgames.com); al suo ritorno ha scritto un dettagliato reportage nel quale ci ha raccontato per filo e per segno come si è svolta la manifestazione, quali titoli sono stati premiati, e quali basi sono state gettate per il futuro. Trovate l'articolo completo su TGM Online, nell'area Speciali!

E rimanendo in tema di speciali, continua l'av-

▼ **A Dusmania 6.0 era presente tantissima gente...**

▼ **... che ha presentato titoli decisamente interessanti, come questo TimanFaya, avventura grafica nella quale i personaggi treddì si muovono su fotografie reali.**



ventura della Lionhead, che mensilmente ci aggiorna sullo sviluppo del suo Black & White 2: grazie al prezioso contributo di John McLean-Foreman (l'autore della storia, che cura anche i diari) abbiamo imparato a conoscere il gioco in ogni suo aspetto, dalla progettazione delle Creature alla costruzione dei dialoghi, dai segreti che si nascondono dietro un gameplay così complesso, alle divertenti aneddotiche della casa di produzione di Peter Molyneux.

E visto che le uscite "importanti" ancora latitano, in attesa della grande abbuffata del prossimo autunno, l'occasione è quantomai pro-

SONDAGGIO DOPPIO

Più che un sondaggio doppio, quello che vi propongo questo mese è un sondaggio "comparativo": lo scorso mese vi abbiamo chiesto quale genere videoludico vi acchiappa maggiormente, e di seguito trovate le risposte che ci avete dato:

Shooter	24.3%
Action adventure	3.5%
Strategici	14.0%
Avventure	9.1%
Simulazioni	2.2%
RPG	33.5%
Sportivi	2.3%
Racing	7.3%
MMOG	3.6%

Qui sotto trovate invece le risposte date alla medesima domanda un annetto fa:

Shooter	18.3%
Action adventure	4.1%
Strategici	21.0%
Avventure	12.2%
Simulazioni	3.0%
RPG	30.6%
Sportivi	3.2%
Racing	5.5%
MMOG	2.1%

Un veloce raffronto evidenzia alcuni cambiamenti, invero non troppo marcati, tra i gusti che avevate nel 2003 e quelli odierni: si nota, per esempio, un incremento notevole di preferenze per gli sparatutto in prima persona, che guadagnano qualcosa come sei punti percentuali, a discapito degli strategici in tempo reale che perdono parecchie lunghezze, passando dal 21% al 14%. Merito di titoli veramente azzeccati usciti in quest'ultimo anno, Far Cry e Painkiller su tutti, in attesa di DooM 3 e Half-Life 2. Gli altri generi, più di nicchia, rimangono sostanzialmente sulle loro "quote" di gradimento, con un calo per le avventure grafiche (sebbene ne escano molte di più, alcune davvero belle) e per le simulazioni pure: un piccolo balzo in avanti per i giochi online, gli RPG e i titoli di guida (sarà l'effetto "Fast & Furious"?). Beh, che dire? Credo che riproporremo esperimenti simili anche in futuro, giusto per capire verso quale direzione ci stiamo "muovendo".

▶ **Copertina piuttosto maschilista ma decisamente spiritosa, ancora una volta firmata dal nostro "grafico alternativo" Mario "CrazyMan" D'Augusta!**

▼ **Gli uffici della Lionhead appaiono né più né meno come quelli di qualsiasi altra software house. Fortunatamente non si può dire lo stesso dei loro giochi!**

IL 15 SETTEMBRE TGM ONLINE COMPIE TRE ANNI! VENITE A FESTEGGIARE CON NOI SU WWW.TGMONLINE.IT!

GIOCO FEDELTÀ

Consueto appuntamento con il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio il prossimo mese, occhio a non farveli scappare!
Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

DOOM 3

La lunga attesa è finalmente terminata, DooM 3 da qualche giorno è disponibile nei negozi!
Naturalmente un titolo di questa portata non poteva mancare tra i giochi regalati da TGM Online, e infatti eccolo qui, in tutto suo splendore, con le sue angoscianti atmosfere. Nell'attesa di vedere pubblicata sul prossimo numero la recensione di questo blockbuster annunciato, vi facciamo un paio di domande... Carmack avrà mantenuto le promesse? DooM 3 sarà in grado di riportare a galla emozioni che parevano dimenticate?
Id Software

SOLDIERS – HEROES OF WORLD WAR II

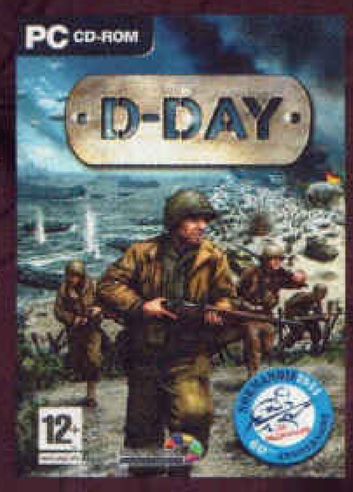
Soldiers ti dà la possibilità di rivivere le gesta eroiche dei combattenti della Seconda Guerra Mondiale, impersonando compagini americane, russe, tedesche e britanniche: potrete entrare nell'azione e nelle tattiche di guerra di un tempo come mai prima d'ora. Soldiers permette un approccio alle missioni molto diversificato in base alla vostra propensione all'attacco e alla strategia, possiede uno stile grafico di grande impatto e una modalità multiplayer cooperativa e individuale... in poche parole è un RTS come si deve.
Codemasters

X2: LA MINACCIA

Sempre più spesso capita di vestire i panni di elfi e di guerrieri fantasy, se però questo genere non è il vostro forte, ma amate solcare lo spazio profondo, ingaggiare qualche battaglia contro astronavi nemiche e intraprendere una fiorente carriera di mercante spaziale, X2: La Minaccia fa proprio al caso vostro. Un gioco molto ben fatto realizzato dallo stesso team creatore di X: Beyond The Frontier.
Deep Silver

D-DAY

Sessanta anni fa ci fu una battaglia che cambiò le sorti della Seconda Guerra Mondiale e permise alle forze alleate di avere la meglio sulle truppe tedesche. D-Day è un RTS che vi dà la possibilità di rivivere quel periodo così significativo per la storia mondiale, mettendovi nei panni degli alleati e riponendo nelle vostre mani la sorte di azioni quali l'attacco dei parà a Sainte Mère l'Eglise, la liberazione della Normandia e molte altre... Insomma un modo davvero atipico, ma estremamente affascinante e coinvolgente di rivivere la storia, il tutto condito da una grafica ultradettagliata e da un sonoro incredibilmente curato.
Atari



▼ Volete farci sapere cosa ne pensate di un gioco che vi ha colpito? Correte nell'area "Opinioni" di TGM Online e scrivete la vostra recensione!

pizia per rilassarsi provando qualche bel demo o mod: del resto non costano niente (a parte la connessione, vero?) e regalano parecchio divertimento. In effetti l'offerta di dimostrativi usciti in quest'ultimo periodo è decisamente allettante, e soddisferà i gusti di tutti: gli amanti degli shooter in soggettiva potranno spassarsela con il demo multiplayer di Painkiller, il cui motore è stato aggiornato con la patch 1.3 rilasciata separatamente proprio in questi giorni. Chi adora il ciclismo (anche se solo simulato) potrà provare il demo di Cycling Manager 4 della Cyanide, mentre chi preferisce sollazzarsi con qualche macchina tamarra potrà mettere le mani sulla versione dimostrativa di Juiced, del quale trovate la preview proprio su questo numero. Se invece propendete per le modification, Atari ha rilasciato l'espansione gratuita per il multiplayer di Unreal 2, per non parlare delle nuove varianti per UT2004; non mancano inoltre mappe aggiuntive per gli strategici più belli, nonché l'editor di Ground Control 2.
Decisamente appetibile l'offerta anche per quanto riguarda i trailer dei titoli in arrivo, a partire dal "making of" di Driv3r, che mostra le fasi salienti dello sviluppo del gioco, presto sui nostri PC. A questo si aggiungono nuovi filmati di Sims 2, World of Warcraft e di S.T.A.L.K.E.R., del quale la GSC Game World ha rilasciato uno via l'altro quattro nuovi filmati in game che mostrano il gameplay di questo atteso shooter ambientato nella zona contaminata di Chernobyl.

▲ Se siete degli amanti del fumetto di Goscinny e Uderzo, non lasciatevi scappare lo speciale pubblicato su TGM Online!

Cosa c'è, ancora non vi basta? Allora continuo: se avete giocato a un titolo che vi ha particolarmente colpito e appassionato (oppure vi ha semplicemente schifato), avete l'opportunità di dire la vostra scrivendo una recensione che verrà pubblicata su TGM Online, accanto a quelle dei vostri redattori preferiti, con tanto di pagella e voto finale, deciso unicamente da voi!

▼ La lista della spesa di TGM, appuntamento imprescindibile se volete sapere quando uscirà un nuovo gioco che tanto state aspettando.

Se invece siete di quelli che non riescono a fare a meno di sapere quando un gioco vedrà la luce sugli scaffali, potete sempre dare un'occhiata alla ormai storica "lista della spesa" di TGM, che riporta le date di uscita e il prezzo consigliato dei titoli in arrivo nei prossimi mesi, così come ce li consegnano i publisher. A tal uopo, ricordo simpaticamente una PR che qualche tempo fa mandò l'elenco dei titoli in uscita a tutta la stampa specializzata con una mail nella quale scriveva "cari giornalisti, ecco la lista della spesa della casa XXX per i prossimi mesi". Ma LOL!

A questo punto, esaurito il sempre poco spazio a mia disposizione, non mi rimane che congedarmi da voi con le infradito ai piedi, la valigia (quasi) pronta e la macchina ancora da caricare, dandovi appuntamento sul sito, dove fra poco meno di tre settimane festeggeremo insieme i primi tre anni di vita di TGM Online!

TGM Silver Club

Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

E così anche queste vacanze sono finite... dai, su col morale, vi attende un anno ricco di novità sia per quanto riguarda il sito e sia per ciò che concerne quest'area riservata a coloro che acquistano TGM con CD o DVD! State sintonizzati su TGM Online dunque, e tenete d'occhio anche la Silver Club... siamo sicuri che non ve ne pentirete!

TGM SPECIAL PRICE

Sconto - 20€

Dopo case, processore e scheda madre, continua il progetto "computer perfetto" in collaborazione col sito di e-commerce PC Power Computers, questo mese è infatti la volta del monitor. I monitor LCD si stanno imponendo sul mercato, ma la qualità video e la resa dei colori offerti da quelli CRT resta al momento migliore; per questo motivo abbiamo deciso di proporvi un monitor CRT da 19" Samsung, e in particolare il modello SyncMaster 957P 0.26 1920 TCO99 (un bel nome non c'è che dire), che rappresenta uno dei prodotti con il migliore rapporto qualità/prezzo. Sulle caratteristiche tecniche non mi dilungo per motivi di spazio (ma le troverete tutte nella pagina sul nostro sito) e passo direttamente all'offerta che consiste in uno sconto di ben 20 euro sul prezzo di listino.

Quest'offerta in buona sostanza vi permette di acquistare (solo per chi è in grado di accedere all'area Special Price tramite cd o dvd contenuto in TGM) questo **monitor 19" al prezzo di 190 Euro iva compresa, invece che 210!**

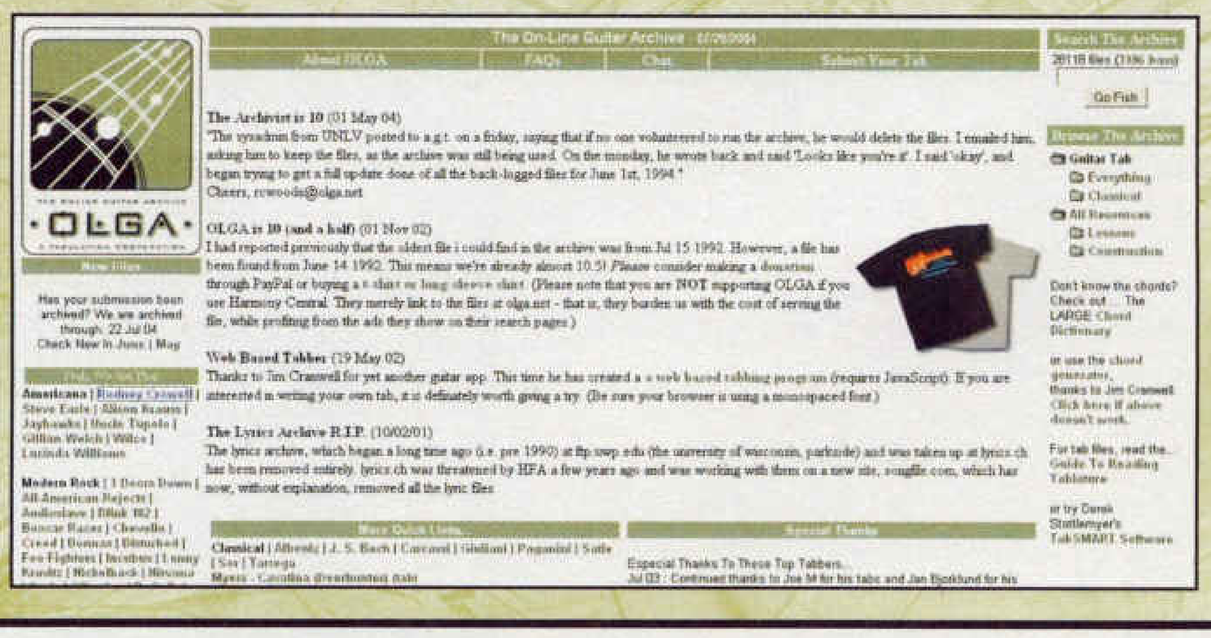
SILVER CLUB

TGM OFFICIAL CHAT

Con settembre inizia un nuovo anno anche per la chat ufficiale (aperta a tutti, lo ricordo, anche a coloro che hanno TGM "liscio") e incomincia decisamente alla grande! **Lunedì 6 settembre** infatti, **alle ore 17.30** (quindi non alle 21.00 come al solito) il Product Manager di **DooM 3** Paolo Pastorelli sarà a vostra disposizione per rispondere a tutte le vostre domande e curiosità riguardo a questo attesissimo gioco targato id Software, un'occasione importante anche per avere qualche notizia sui prossimi titoli prodotti dalla software house texana.
Per quanto riguarda l'appuntamento col redattore del mese... Questo giro vi capita il **bisontesco Elvin**, che **venerdì 24 settembre alle 21.00** interverrà per illustrarci i succosi tornei che ci attendono e per raccogliere un po' di proposte da parte vostra. Se insomma avete sempre sognato di organizzare il torneo di corsa coi sacchi o quello di miss maglietta bagnata, lui è la persona giusta da contattare!
Ci vediamo in chat.

THE BEST OF WEBSURFER

Nonostante il nome (www.olga.net), Olga non è un sito di ragazze dell'Est europeo, quindi tenete a freno il vostro testosterone e calmatevi. Olga, che sta per OnLine Guitar Archive, è un enorme archivio contenente accordi e tablature per chitarra (e anche qualche tablatura per basso). Insomma, il sito perfetto per ogni aspirante chitarrista! In Olga troverete senz'altro il vostro gruppo/artista preferito (U2, Guns' n Roses, Red Hot Chili Peppers, Village People): l'unica nota negativa è che, essendo un sito straniero, difficilmente troverete gli accordi delle canzoni di Little Tony o di Nilla Pizzi. Grazie quindi a Luky per averci segnalato questo sito, e grazie a voi lettori per averlo votato in così tanti, ne faremo sicuramente buon uso!



TGM BAZAR

Volete cambiare scheda grafica e ne cercate una più performante? Ahahah, ci pensiamo noi con il TGM Bazar, il posto più indicato per vendere, comprare e scambiare software e hardware usato! Le offerte sono aggiornate quotidianamente, molte delle quali corredate da foto del prodotto e specifiche tecniche. È facilissimo inserire un annuncio ed è altrettanto facile contattare qualcuno per comprare il prodotto offerto... In poche parole, fateci un salto e buoni acquisti!

CONTEST OF THE MONTH

Creative non ha certo bisogno di presentazioni, da molti anni ormai sistemi audio di qualità estrema, riproduttori digitali MP3 (a breve anche video) e schede sonore professionali fanno rima con Creative, non c'è da stupirsi dunque se il premio di questo mese è un po' l'essenza della filosofia Creative: qualità audio senza compromessi. Il lettore scelto come vincitore per la recensione di Warrior Kings (cioè il gioco allegato questo mese), si vedrà recapitare a casetta bella ben due prodotti favolosi: una Sound Blaster Audigy2 ZS che permette di generare un sonoro surround 7.1 di qualità assoluta grazie al processore Advanced HD a 24-bit, in grado di supportare il formato Dolby Digital EX e DTS-ES. Una scheda di ultimissima generazione da affiancare a un sistema audio come si deve... E infatti eccolo qui: il secondo premio consiste in un sistema di altoparlanti chiamato Creative Inspire T7900 (talmente nuovo che al momento di scrivere questo pezzo le casse non sono ancora in commercio), dotato di ben 7 casse + subwoofer che tira fuori il meglio dalla Audigy2 ZS.
Ragazzi, un premio del genere non potete davvero farvelo scappare, quindi sotto con le recensioni!

AND THE WINNER IS...

E' Luca Sala il recensore in erba che questo mese viene omaggiato con un sistema audio 2+1 di Inspire.
Complimenti vivissimi!

IRON STORM

Di Luca Sala

Il lavoro nobilita l'uomo, ma cosa c'è di meglio di una lunga guerra? Visto poi che la cosa ci riesce pure bene, facciamo in modo che sia possibile lucrarci sopra quanto più possibile... Benvenuti nel mondo di Iron Storm!
Il gioco è ambientato in un ipotetico 1964, dove la Grande Guerra non è mai finita per motivi puramente speculativi, in quanto gli eserciti sono stati quotati in borsa. La vittoria o la sconfitta in battaglia rappresentano solamente delle fredde oscillazioni nel mercato borsistico e visto che questo gioco è molto remunerativo, ormai è da 50 anni che si combatte una guerra infinita. Nei panni del solito eroe tenebroso, dovremo portare a termine la classica missione impossibile, che solo noi possiamo completare. Ci troveremo in una guerra da trincea, con mezzi e armamenti tecnologici dotati di un particolare stile rétro: anche se il tutto può risultare irrealistico, l'ambientazione è veramente carismatica ed è anche l'elemento migliore. Il gioco sembra infatti un incompiuto, voleva essere un FPS con elementi stealth, ma alla fine si riduce al classico sparatutto noi contro il mondo, a causa di una IA grossolana. Anche se c'è la possibilità di strisciare, inginocchiarsi e camminare, per quanto si è furtivi (si ha in dotazione persino una pistola col silenziatore) i nemici si accorgeranno sempre di noi appena entreremo nello spazio virtuale che li circonda e reagiranno rincorrendoci e sparando. Per sopperire alla scarsa e prevedibile IA, i danni che riceveremo saranno quasi sempre letali.
Il motore grafico è decisamente buono (anche se alcune animazioni sono scarse) e il sonoro fa il suo dovere: se poi ci aggiungiamo l'ambientazione bella e originale, con numerose locazioni da visitare, dispiace ancor di più costatare che il tutto viene rovinato da una IA non all'altezza. Ci si consola col fucile di precisione, l'arma più importante che caratterizza Iron Storm: le sessioni da cecchinaggio sono numerose e movimentano un gioco altrimenti eccessivamente lineare.

TGM Silver CLUB COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver Zone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

SILVER DISC VOLUME 195 E 196 E SILVER DVD VOLUME 20

Difficile introdurre questa rubrica quando c'è un gioco come Star Wars: Galaxies che spadroneggia impunemente sul Silver DVD settembrino. Come dite? Avete comprato la versione su CD? Dai su, trovate una scusa migliore...

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

Juiced

Il motore grafico non fa gridare al miracolo, ma rimane comunque sopra la media.

GENERE: Simulazione di guida
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.juicedthegame.com

È tempo di mettere i neon sotto la macchina, installare il NOS, uno spoiler enorme e dei cerchi in lega da 19"...

Quanto ci piacciono i giochi di guida? Tanto. E quanto ci piace poter modificare le nostre vetturine da 70 cavalli scarsi, trasformandole in mostri capaci di fare da 0 a 100 in meno di 6 secondi? Ancora di più. Peccato non avere i bei soldoni che nei film di Fast & Furious tutti sembrano possedere, quasi crescessero spontanei in giardino... Noi italiani poveretti, costretti a schivare autovelox in tangenziale e ausiliari della sosta ogni qual volta parcheggiamo l'auto a Milano, ci dobbiamo accontentare per forza di cose delle simulazioni, per fortuna sempre più ricche e particolareggiate. Quest'ultimo sforzo della Acclaim attinge a piena mani dall'illustre Need For Speed: Underground, capostipite dei giochi di guida tamarri, dove non vince solo chi ha la macchina più veloce e meglio assettata, ma anche e soprattutto quella con più personalizzazioni, se così le vogliamo chiamare. Il demo che vi proponiamo è già un buon assaggio di quello che vi aspetta nella versione finale: è presente una sola pista, ma è affrontabile con tre diverse vetture (due Celica e una Supra) in diverse fasi della giornata e con mutevoli condizioni climatiche. I comandi sono piuttosto semplici e immediati: tasti cursore per accelerare, frenare e sterzare, END (o FINE a seconda della tastiera) per innestare la retro, SHIFT sinistro per la nitro e B per l'immancabile freno a mano. Le risorse minime richieste per far girare questo "mostro" non sono altissime, ma nemmeno troppo scarse: CPU da 1 GHz, scheda video GeForce3 (non sono supportate le GeForce4 MX) o ATi 8500, 128 MB di RAM e DirectX 9.0b. Scaldate i motori!

Gorky Zero: Beyond Honor

Solid Snake e Sam Fisher tremeranno alla vista di questo nuovo eroe di cui nessuno conosce il nome?

Ottimo colpo alla testa, ma da quella distanza non era certo difficile...

GENERE: Stealth Game
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.gorky-zero.com

In realtà il nostro eroe un nome ce l'ha eccome, solo che siccome siamo degli inguaribili guasconi, ci divertiamo a prendervi in giro con questi sotterfugi da poco. Il tenente Cole Sullivan del resto è un uomo tutto d'un pezzo, il classico eroe senza macchia e senza paura, inviato nell'ennesima missione solitaria d'infiltrazione, apparentemente semplice, ma al solito piena di risvolti e colpi di scena. L'azione è vista alle spalle del personaggio, ma grazie alla pressione della barra spaziatrice potrete mettervi in modalità ravvicinata, utile per mirare con maggior precisione. I movimenti invece sono controllati dall'ormai consolidata combinazione di tasti W (su), S (giù), A (sinistra) e D (destra), che io continuo a ritenere scomoda come poche al mondo, anche se credo di essere ormai l'unico a lamentarsene. Altri tasti da tenere bene a mente sono quelli dell'inventario, richiamabile con il TAB, nonché quello per utilizzare gli oggetti (E). Il mouse, al solito, servirà a spostare il vostro punto di vista, mentre con il pulsante destro potrete attivare diversi oggetti e con quello sinistro sparare ai soliti nemici del male. Le caratteristiche minime richieste da questa produzione JoWooD sono le seguenti: CPU Pentium 3 (o equivalente AMD) da 400 MHz in su, 128 MB di RAM e una scheda video con almeno 16 MB, compatibile DirectX 8.1.

Painkiller - Multiplayer Demo

HE IS THE PAINKILLER! THIS IS THE PAINKILLER!!! Ah, quanto erano avanti i Judas Priest...

Ormai questo gioco dovreste conoscerlo a memoria, visto che abbiamo avuto la fortuna di riuscire a proporre ben due demo single player. In questa nuova versione dimostrativa, però, le creature infernali che dovrete affrontare non arrivano direttamente da chissà quale girone, ma saranno avversari in carne e ossa, molto probabilmente ancora più cattivi e letali delle loro controparti videoludiche. Avrete intuito dal titolo del box che questa versione è stata rilasciata dai DreamCatcher con il solo scopo di permettervi un allegro e sconsiderato massacro attraverso i server di Painkiller sparsi in tutto il mondo. O più semplicemente di mettere su una mini-LAN in casa e prendervi a "roncolate" con i vostri amici del cuore. Ricordatevi solo che durante l'installazione, per facilitarvi la vita, vi verrà chiesto se desiderate installare o meno il client Gamespy Arcade: vi consigliamo di farlo e di controllare che il vostro firewall sia adeguatamente configurato. Il demo chiaramente non vi permetterà di giocare a tutte le mappe del titolo qui descritto, ma solo a due di queste in altrettante modalità. Chi conosce bene il gioco in questione saprà già che un buon PC è necessario per potersi godere l'azione al meglio, senza soffrire di rallentamenti fastidiosi: le caratteristiche minime sono perciò piuttosto sopra la media e consigliano una CPU da almeno 1.5 GHz, 384 MB di RAM, nonché una scheda video adeguata, compatibile pienamente con DirectX 8.1 e con 64 MB onboard. Meglio però disporre di qualcosa di più cattivo per gestire tutto il popò di grafica di cui fa sfoggio Painkiller.

GENERE: Sparatutto in prima persona
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.painkillergame.com

Quando non ci sarà più posto all'inferno...

... i morti inizieranno a camminare sulla terra

Rapid Gunner

Il mondo degli sparatutto si arricchisce di un nuovo esponente della categoria... decisamente atipico!

Non so se avete presente quei film e/o telefilm americani, chiaramente polizieschi, dove il solito agente di turno affronta la classica gara al poligono di tiro, vincendo chiaramente a mani basse rispetto a tutti i suoi colleghi. Questo gioco è praticamente un simulatore di tale "disciplina"! Non pensate però che basti sparare a qualche bersaglio... il vostro obiettivo sarà, infatti, quello di affrontare diverse situazioni, urbane e non, colpendo il maggior numero di "cartonati" nel minor tempo possibile e senza sprecare troppi colpi. A complicarvi le cose, una certa "labirinticità" dei livelli, l'uscita a sorpresa di sagome da non colpire (l'ostaggio, la donna incinta, il vecchio, il bambino) e poco altro. In fondo sono solo dei cartonati, mica rispondono al fuoco! Il sistema di controllo è così classico che persino il Duspa riuscirebbe a giocarci senza le istruzioni. Se, però, siete alla vostra prima uscita nel mondo degli FPS, vi aiutiamo noi: con i tasti W, S, A, D muoverete il vostro alter ego digitale, con il mouse sposterete il mirino, con il tasto sinistro potrete far fuoco e con quello destro ricaricare l'arma. Il demo che trovate all'interno di Silver DVD e Silver Disc dura 25 minuti, finiti i quali potrete acquistare il gioco completo (la chiave che lo sblocca, per essere precisi) per pochi euro. Molto abbordabili le specifiche, visto che vi sarà richiesta una CPU da 1 GHz, 128 MB di RAM e una scheda video compatibile DirectX 9.0b.

GENERE: Sparatutto in prima persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.rapidgunner.com

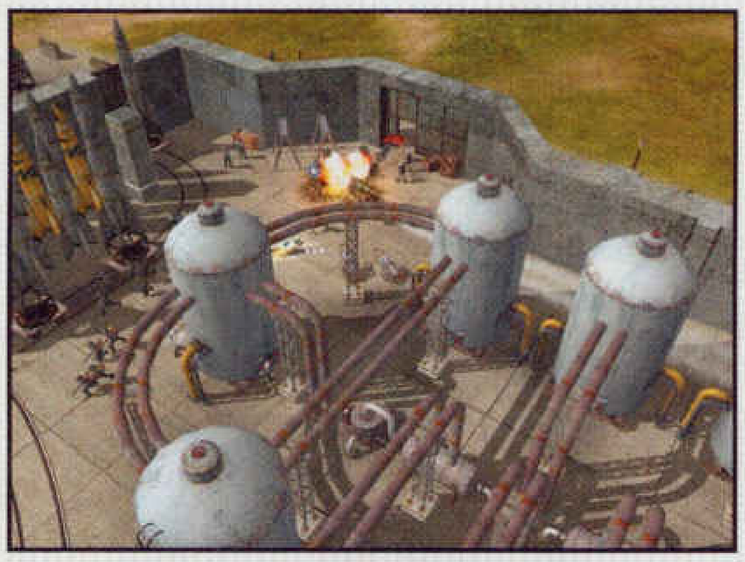
Anche il set di un film western può risultare utile per imparare a sparare!

Codename: Panzers

Amanti degli RTS, il piacevole Codename: Panzers è tornato!

Eh già, cari amici del supporto argenteo, sono tempi duri questi e bisogna tornare in sella al bisonte d'acciaio per rimettere in gioco le sorti della guerra. Tanto ormai il caldo sarà passato o quasi, quindi tutto sommato infilarsi in mezzo metro quadrato, circondati da tonnellate di acciaio, non sarà poi una cosa tanto traumatica. O forse sì. Meno male che alla fine questo Codename: Panzers ci permette delle allegre scampagnate fra i terreni di Normandia, dove basta schivare giusto quel milione di proiettili per potersi credere quasi in vacanza. Facezie a parte, cosa propone questo nuovo demo di Panzers? Anzitutto una missione nuova di zecca e, cosa non da poco, un bel tutorial con cui impratichirvi a dovere con tutte le molteplici azioni che il titolo mette a disposizione. E poi non dite che alla CDV non vi pensano. Da segnalare che, in questa versione dimostrativa, è stata disabilitata la possibilità di salvare... se da un lato questo potrebbe complicarvi la vita, dall'altro vi dà la possibilità di giocare e rigiocare il demo fino allo sfinimento. Prima di parlare di requisiti di sistema, diamo un'occhiata ai controlli di gioco. Con il tasto sinistro del mouse selezionerete le truppe, con E le farete attaccare, con W le bloccherete e con R ordinerete loro di spostarsi. Q, A, Y e Z faranno cambiare postura ai vostri commilitoni, essenziale per evitargli una bruttissima fine sotto il fuoco incrociato dei tedeschi. Per ciò che concerne le specifiche del vostro PC, un Pentium 3 o un Athlon da 750 MHz sono il minimo richiesto, a cui dovrete affiancare una scheda video compatibile DirectX 9.0b e 256 MB di RAM.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.panzers.de



Le terribili bombe V2 devono essere cancellate dalla faccia della terra prima che sia troppo tardi!

Questa situazione mi sembra di averla già vista da qualche parte...

Star Wraith IV – Reviction

Che bello lo spazio, così infinito, così misterioso, così pieno di stelle. E anche così buio, così gelido, così mortale...

Ma ve li ricordate che belli i tempi della saga di Wing Commander? I tempi in cui si iniziavano a intravedere i primi poligoni texturizzati? Quando mip-mapping e anti-alias non si sapeva manco cosa fossero? Eh già, sembra passato un secolo! Lasciamo però stare i ricordi e vediamo di presentare come si deve questo demo. Star Wraith IV – Reviction è un classico shooter ambientato nello spazio profondo, dove al solito dovremo vedercela con alieni assai poco disposti a farsi colonizzare, da riportare alla ragione a suon di cannonate al plasma. Bisogna ammettere che al momento il progetto ha un retrogusto amatoriale tutt'altro che accennato e credo che giocando un po' a Star Wraith IV ve ne accorgerete sicuramente. Questo non significa però che sia poco interessante o semplice da padroneggiare! I comandi da conoscere, infatti, sono diversi, quindi vediamo di dare insieme un'occhiata a quelli principali, che vi consentiranno di padroneggiare il vostro mezzo senza diventare matti. I tasti cursori muovono la navicella, "." e "," la fanno rollare a sinistra e destra, l'afterburner si inserisce con il TAB, mentre fuoco primario e secondario sono gestiti da SHIFT e CTRL sinistro. La lettera T viene utilizzata per selezionare un bersaglio, mentre la V per passare dalla visuale interna a quella esterna. Il tutto gira su un PC sufficientemente modesto: bastano, infatti, una CPU da 700MHz, 128 MB di RAM, una scheda video con 32 MB e le librerie grafiche DirectX 8.1.

GENERE: Sparatutto spaziale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: starwraith3dgames.home.att.net

Benché non impieghi un milione di poligoni per nave, il look di Star Wraith IV è decisamente piacevole...

Non so voi, ma io Saturno me lo ricordavo diverso...

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

TGM riesce a ottenere una strepitosa esclusiva e vi porta nel galvanizzante universo di Guerre Stellari. Tutti a bordo, si parte!!!

GENERE: MMORPG
MULTIPLAYER: MMORPG
SITO: www.starwarsgalaxies.com

La saga di Guerre Stellari dovreste conoscerla tutti, a meno che non abbiate passato gli ultimi venti anni della vostra vita in una caverna del Monte Fato (almeno potreste dire di essere pappa e ciccia con il Signore degli Anelli). Quello che vi proponiamo all'interno del Silver DVD di questo mese è il client completo per Star Wars – Galaxies: An Empire Divided, primo e unico MMORPG a sfruttare come background narrativo le imprese di Ian Solo, Luke Skywalker e compagni. Terminata la laboriosa installazione (per il processore, non per voi...) e creato il vostro account utente, potrete immediatamente lanciarvi all'intero della galassia sapientemente tratteggiata da Lucas nelle due trilogie. Vediamo insieme come muovere i primi passi...

Per impugnare determinati tipi di armi, avrete bisogno di imparare le necessarie abilità.

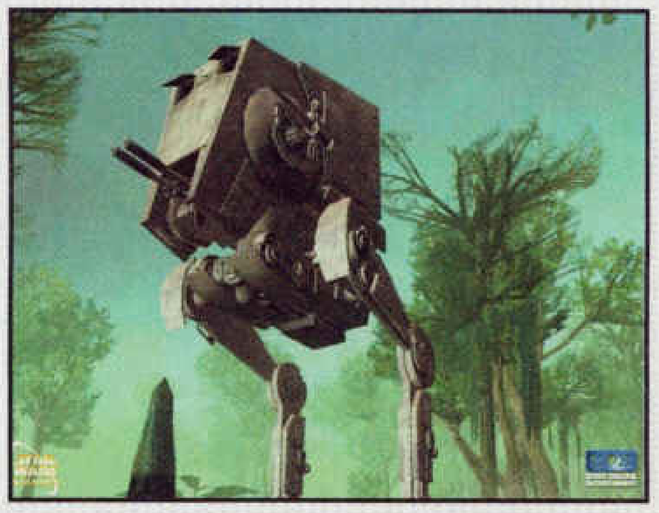
Una volta avviato il gioco, dovrete scegliere il server su cui creare il vostro alter ego. I due "mondi" più popolati da italiani sono Bloodfin e Chimaera, ma siete comunque liberi di andare dove preferite. Una volta effettuata la scelta, dovrete preoccuparvi della personalizzazione del personaggio, andando a modificare occhi, zigomi, muscoli, labbra, capelli, pelo, tatuaggi, corna e compagnia bella. È bene precisare che il vostro aspetto fisico potrà essere modificato nel corso del gioco, sfruttando i servigi di un Image Designer (che macinerà punti esperienza, sempre che accettiate il cambio di look).

Se pensate che il momento delle scelte difficili sia già passato, siete decisamente fuori strada... non potete mica pensare di fare i lazzaroni, sui server! È bene, quindi, che vi scegliate una professione che possa farvi guadagnare soldi e rispetto. Chi vuole gettarsi subito nella mischia deve selezionare Marksman (armi da fuoco) o Brawler (mani nude e armi bianche), mentre chi cerca soldi facili (beh, più o meno), dovrà optare per la "casta" degli Artisan. I crocerossini potranno selezionare il Medic, mentre i giullari mancati troveranno quello che fa per loro optando per l'Entertainer.

DENTRO AL GIOCO

Scegliete il pianeta di partenza (potete cominciare da Tatoonie o Corellia, che vantano la maggiore concentrazione di utenti) e, dopo aver preso confidenza con il sistema di movimento e con l'interfaccia utente, potrete iniziare a esercitare la vostra professione. Tutti i personaggi possono contare sui Mission Terminal, ma tenete a mente che ne esistono di due tipi: quelli generici e quelli della vostra professione. Personalmente vi consiglierei di cominciare con delle missioni di Delivery, che solitamente prevedono la consegna di un componente elettronico o di un qualsivoglia bene in un punto determinato dell'area di gioco (indicato da una freccia di colore arancione).

Il livello di dettaglio dipende molto dalla quantità di RAM che avete sul vostro PC. Con 1 GB, di cose carine ce ne sono parecchie da vedere...



Gli imperiali possono contare su bestioni come questi. Non vi fanno paura?

Se, però, in voi scorre sangue guerriero, potrete tranquillamente cimentarvi con le "quest" della sezione Destroy: lì vi verrà assegnato un obiettivo (generalmente rappresentato dalla tana di qualche creatura) da eliminare. Permettetemi un piccolo consiglio... qualora abbiate scelto la professione di Scout, ricordatevi sempre di scuoiare gli animali che uccidete, in modo da incrementare i vostri punti esperienza.

Ora, visto che lo spazio a nostra disposizione si è esaurito, non ci resta che analizzare i requisiti minimi di sistema, che prevedono l'impiego di un processore a 2 GHz, accompagnato da 256 MB di RAM (caldamente consigliato 1 GB di memoria), da una connessione a Internet e da una scheda video con almeno 64 MB di VRAM.

E se siete alla ricerca di qualcuno che accenda la luce in questo fantastico universo, fate un salto nella sezione Primi Frag della FragZone di TGM Online (www.tgmonline.it/fragzone/primifrag/). Lì potrete trovare un'esauriente guida, redatta da Ceccazzo (nostro valido aiutante), che vi aiuterà a orientarvi nel mondo di Galaxies.

ISTRUZIONI IMPORTANTI

Star Wars Galaxies: An Empire Divided è un MMORPG e, come tale, si svolge unicamente online. Proprio per questo motivo necessita di una connessione a Internet che, logicamente, non è inclusa nel Silver DVD.

Per poter giocare con il sensazionale titolo LucasArts e usufruire del periodo di prova gratuita di 14 giorni, dovrete creare un account sui server ufficiali. A tal fine, collegatevi all'indirizzo **http://www.playstarwarsgalaxiesfor14days.com** e inserite negli appositi campi le informazioni e i dati che vi verranno richiesti. Alla voce CODICE RIVISTA (MAGAZINE CODE), immettete questa sigla: **TGMH0823**.

Una volta effettuata la registrazione, verrà automaticamente spedita alla vostra casella di posta elettronica una e-mail contenente il codice per l'attivazione del periodo di prova (mi raccomando, mettete un indirizzo vero e verificato, altrimenti non riceverete niente!). Ora non vi resta che lanciare il gioco e inserire il codice appena ricevuto per cominciare a vivere nell'universo di Guerre Stellari.

IMPORTANTE: Questa promozione avrà termine il giorno 31 ottobre 2004. Pertanto, sarà possibile attivare i codici per avere diritto alla prova gratuita di 14 giorni fino al giorno 31 Ottobre compreso. Oltre tale data, non sarà più possibile utilizzare il periodo di prova gratuita.

BATTLEFIELD VIETNAM MAP PACK 1 E 2

GIOCO: Battlefield Vietnam
VERSIONE: 1.0

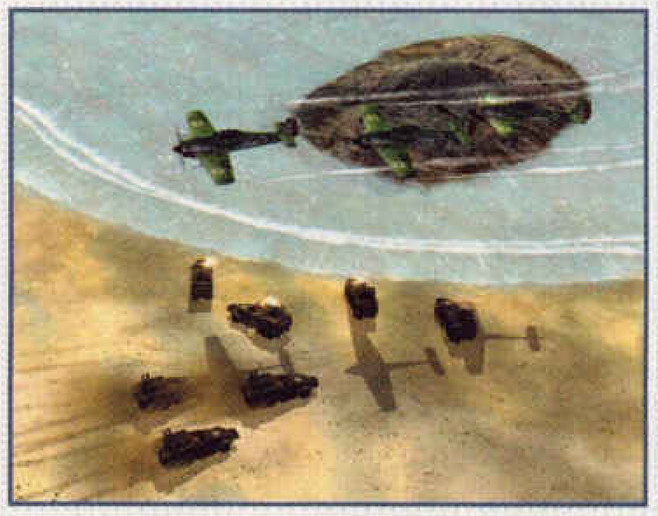
■Abbiamo incluso nel DVD di questo mese una coppia di map pack per Battlefield Vietnam selezionate tra le migliori realizzazioni presenti nella classifica di Planetbattlefield.com.

Esattamente come il predecessore, contiene una mezza dozzina di mappe di ottima caratura che non mancheranno di appassionare i giocatori di questa nuova versione dello sparatutto di massa realizzato da Electronic Arts. Tutte le mappe sono veramente ben fatte, e molte di esse sono già in rotazione su alcuni server.

BLITZKRIEG 2

GIOCO: Command & Conquer Generals
VERSIONE: Beta 035

■Nonostante l'estate stia per finire, i modder più accaniti pare non vogliano piantare ancora l'ombrellone nella sabbia. I fortunati possessori di Command and Conquer: Generals, sapranno già da tempo di un mod che permette di trasformare tale gioco in un altro famoso strategico, ovvero Blitzkrieg 2. Siccome lo sviluppo non si è arrestato, ecco che i Derelict Studios hanno reso disponibile un aggiornamento per questo mod con nuovi mezzi, armi, migliorie all'IA, nuove missioni singleplayer (cinque per la campagna Axis), e molto altro ancora!



AS-CONFEXIA

GIOCO: Unreal Tournament 2004
VERSIONE: 1.0

■Finalmente una mappa in modalità Assault per Unreal Tournament 2004 come si deve. Del peso di ben 40 MB, As-

Confexia è una delle mappe custom meglio realizzate per il fantastico sparatutto di Atari: come la migliore tradizione dell'Assault insegna, è piena di obbiettivi intermedi, passaggi obbligati e tantissimo gameplay assolutamente divertente e di sostanza. Su molti server americani è già giocatissima e ora sta iniziando a farsi strada anche nei mapcycle dei server europei.

FORMULA RENAULT 2000

GIOCO: F1 Challenge 99-02
VERSIONE: 1.0

■Certamente non è un mistero per nessuno il fatto che la Formula Renault faccia parte di quel ristretto cerchio di competizioni considerate a ragione "propedeutiche" per coloro che aspirassero a diventare pilota di Formula Uno, e questo la rende senz'altro uno dei campionati cosidetti "minori" con il maggiore grado di spettacolarità e competitività. Non deve sorprendere più di tanto, quindi, l'uscita di questo Formula Renault 2000 mod, per opera del noto Dabo da Costa del Team DDT, nel quale potremo rivivere in prima persona l'intera edizione 2003

del campionato olandese di questa categoria. Nella modification sono inclusi tutti i circuiti, le auto, i suoni e i regolamenti del succitato campionato, mentre particolare enfasi è stata posta dagli sviluppatori su una perfezionata AI la quale, a detta loro, risulta quanto mai vicina alla realtà.

DUNEDAIN MOD

NOME GIOCO: Neverwinter Nights
VERSIONE: 1.5

■Per la serie "il modulo del mese", dedicato a Neverwinter Nights, ecco il Dunedain mod, un altro prodotto capace di fare la felicità di molti appassionati. Si tratta di un mod realizzato prendendo come base i personaggi della saga del Signore degli Anelli. Voi, nei panni di Gandalf, avrete come scopo quello di completare una quest per trovare un gruppo di ranger in

grado risolvere un intricato enigma. La trama presenta numerosi colpi di scena e merita di essere giocata fino in fondo anche se lo storyboard originale di Tolkien del Signore degli anelli e de Lo Hobbit non hanno nulla a che vedere con quest'avventura. Fantastico uso, come sempre, dell'Aurora Toolset.

POINT DEFENCE SYSTEM

GIOCO: Homeworld 2

VERSIONE: 4.9

■Finalmente un mod interessante anche per Homeworld 2: realizzato per essere giocato essenzialmente in LAN o in multiplayer, il Point Defence System, non apporta che pochissime

modifiche alla parte grafica di HW2, ma si concentra su un sacco di affinamenti per quanto riguarda la fisica delle astronavi, i tempi di costruzione, e il raggio di fuoco della navi madre di dimensioni maggiori.

Il tutto è focalizzato a ottenere un gameplay molto simile a quello di una sfiancante battaglia navale realizzata per dare il meglio di sé durante gli scontri in multiplayer. Se siete appassionati del prodotto Relic, potrete già provarlo grazie alla nascita di una piccola comunità online...

PAINKILLER STANDALONE SERVER

GIOCO: Painkiller

VERSIONE: 1.3

■Quando l'Elvin casta una profezia i casi sono due: o ci prende in pieno oppure viene preso a pesci in faccia dalla sorte che si fa beffe della sua capacità precognitiva.

All'epoca della recensione del divertente Painkiller avevo pronosticato uno scarso successo per la versione multiplayer di questo prodotto, che invece pare avere qualche estimatore piuttosto affezionato. I fan sono pochi a dire la verità, ma piuttosto incattivi-

ti: qualcuno ha rinvenuto un paletto di frassino piantato sulla porta della DreamCatcher, avvertimento piuttosto chiaro riguardo al supporto online richiesto per questo prodotto.

In men che non si dica, ecco arrivare sui nostri HD la versione standalone 1.3 del server per Painkiller, autentica alternativa tra un carnaio e l'altro dedicata agli smanettoni DOC!

Quando si dice la strizza, eh?

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

GOSCREEN 4.1

goscreen.info
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 20 $

■GoScreen è una bellissima utility che crea diversi desktop virtuali (fino a quaranta): i programmi attivi possono essere spostati dall'uno all'altro semplicemente trascinandoli dove occorre, dando così una bella ripulita allo schermo. Inevitabile a questo punto la scelta di organizzare i desktop per utilizzo: uno per le applicazioni web, uno per i giochi, uno per il lavoro, ecc.

JV16 POWER TOOLS 1.4

www.macecraft.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 29.95 $

■Ecco un bel programmino "tutto in uno", che all'interno di un solo applicativo raccoglie una ricca serie di utility che permettono di tenere sotto controllo il sistema operativo, agevolando operazioni di manutenzione, dalla pulizia del registro all'eliminazione di file temporanei, dalla gestione degli script a quella dei backup creati nell'utilizzo del programma.

KERIO PERSONAL FIREWALL 4.0.16

www.kerio.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni, gratuito per uso personale
Registrazione: 45 $

■C'è ancora qualcuno di voi che dubita della necessità di installare un firewall sul proprio computer? Con tutti gli attacchi, i worm e i virus che arrivano dall'esterno, un programma che in qualche modo cerca di arginare i tentativi di intrusione nei PC altrui è quanto mai fondamentale. Quella che trovate questo mese è la versione casalinga del firewall di Kerio, più che sufficiente a garantire un buon margine di protezione.

SWISHMAX 1.0

www.swishzone.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni
Registrazione: 99.95 $

■Lo scorso mese abbiamo provato SwishPix, divertente programma per la realizzazione di gallerie di immagini in Flash. Dopo aver rotto il ghiaccio, è giunto il momento di SwishMAX, corposo programma di authoring Flash che permette di realizzare animazioni senza richiedere all'utente la benché minima conoscenza del linguaggio Flash.

TERRAGEN 0.9.19

www.planetside.co.uk
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: gratuito per uso personale, limitazioni al programma
Registrazione: 99 $

■Terragen è un "generatore di scenari" molto accurato, in grado di sfornare paesaggi e animazioni estremamente realistici e molto curati. Il programma è già stato utilizzato in progetti commerciali di vario tipo, tra cui la serie Battlefield e i due Serious Sam della Croteam.

ADVANCED UNINSTALLER PRO 2004 6.7.1 TGM ONLINE EDITION

www.innovative-sol.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 21 giorni senza limitazioni
Registrazione: 27.00 $

■Il programma della Innovative Solutions, oltre a gestire in maniera ottimale l'installazione e la rimozione dei programmi, comprende una serie di strumenti volti a tenere sotto controllo numerosi altri aspetti di Windows, dai programmi caricati all'avvio alla cache di Internet Explorer, dalla deframmentazione del registro alla "pulizia" controllata del menu avvio.

Sul Silver Disc trovate anche Advanced Uninstaller Special Edition, versione "light" del prodotto che può essere registrato gratuitamente online.

EVILLYRICS V0.1.7

www.evillabs.sk/evillyrics
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■ A chi non piace ascoltare della buona musica? Quella straniera, in particolare, è spesso croce e delizia di chi non conosce a menadito l'inglese o ha qualche problema di comprensione, dal momento che non sempre è facile capire quello che i cantanti ululano al microfono.
D'ora in poi, basta con le ricerche in Internet mentre ascoltate una canzone! EvilLyrics, una volta installato partirà insieme al vostro riproduttore di mp3 preferito (WinAMP, Windows Media Player, iTunes, Real Player, ecc.), caricando automaticamente il testo del brano in esecuzione, andandolo a pescare sui numerosi database che la rete mette a disposizione.

FRESHDOWNLOAD 7.05

www.freshdevices.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: online gratuita

■Fresh Download è un download manager, ossia una di quelle utility che affiancano l'utente durante la navigazione in rete; quando raggiungete un file che volete scaricare, FD prende il posto del normale browser e gestisce in maniera autonoma il download del file in questione, sia che si tratti di un archivio che di un eseguibile, di un mp3 o di un filmato.
Tra le più importanti feature del programma troviamo il resume e il download segmentato.

SWISHMAX 1.0

TERRAGEN 0.9.19

ADVANCED UNINSTALLER

FRESHDOWNLOAD 7.05

MUSICA FILM FUMETTI **GIOCHI** SPORT NOTIZIE

Tanti giochi on line e da scaricare,
per sfidare chi vuoi fino all'ultimo clic.
Rosso Alice, il portale per gli amanti di internet veloce.
I costi dei contenuti non comprendono quelli di connessione.
La qualità del servizio dipende dal tipo di collegamento internet prescelto.

RossoAlice
TELECOM ITALIA

IVIEW MEDIA

www.iview-multimedia.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 21 giorni senza limitazioni
Registrazione: 39.99 $

■iView Media rientra nella categoria di utility pensate per aiutarci a raccogliere e in qualche modo organizzare tutti i file multimediali che possediamo, siano essi immagini, canzoni, filmati o quant'altro. Il programma consente la facile creazione di cataloghi che possono essere salvati su disco e che si rivelano, alla lunga, molto più comodi da utilizzare rispetto al dover scartabellare ogni volta tra cartelle e file originali (a meno che non siate persone estremamente meticolose e ordinate nel salvare i file su disco, nel qual caso utility come queste non vi servono a nulla).

IZARC 3.4.2

www.izsoft.dir.bg
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Prima di qualche giorno fa non avevo mai sentito parlare di questo programma di compressione sviluppato dalla bulgara IZSoft; lo scetticismo con cui mi sono accinto a provarlo è sparito dopo pochi minuti di utilizzo. In italiano, completamente gratuito, IZArc è dotato di tutte le funzioni richieste a utility di questo genere, compresa l'integrazione con la shell di Windows, il supporto al drag'n'drop e la compatibilità con tutti i formati di compressione esistenti.

3DMARK03 340

www.futuremark.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 19.95 $

■Benchmark pensato e progettato per chi fa un uso prettamente ludico del proprio PC, l'ultimo prodotto della Futuremark si compone di quattro test/giochi non interattivi, per mettere alla frusta il computer e la sua compatibilità con le DirectX di Microsoft, con batterie di test per DX7, 8 e 9.

EDITPLUS 2.12

www.editplus.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: trenta giorni senza limitazioni
Registrazione: 30 $

■EditPlus rappresenta uno dei migliori editor di testo shareware attualmente in circolazione. A dispetto di quanti possano pensare che un programma del genere non sia granché utile, i programmatori che hanno a che fare tutti i giorni con il codice dei più disparati linguaggi, trovano in questa utility una decisa e valida alternativa a costosi editor specialistici, grazie anche all'ampio supporto di sintassi non standard.

OPENOFFICE.ORG 1.1.2 (WINDOWS E LINUX)

www.openoffice.org
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: GNU
Registrazione: nessuna

■OpenOffice.org è una suite di programmi per l'ufficio totalmente gratuita distribuita con licenza GNU Lesser General Public Licence, composta dai seguenti programmi:
- **OpenOffice.org Writer** è un elaboratore di testi utile per realizzare lettere e documenti complessi (tesi, libri, ecc.), brochure, volantini, e documenti HTML. Ad arricchire il tutto va segnalata la presenza di potenti wizard guidati, funzioni automatizzate, modelli di documenti e stili predefiniti e funzioni di formattazione automatica dei documenti.
OpenOffice.org Calc è un foglio elettronico in grado di svolgere funzioni come analisi di figure, creazione di liste, analisi dei dati. Sono incluse inoltre macro, un gestore di scenari che realizza analisi del tipo "What If..." (Cosa succederebbe se), funzioni che velocizzano l'inserimento di dati e serie di valori, e visualizzazione di grafici, sia bi- che tridimensionali.
OpenOffice.org Impress è un programma di grafica utile per realizzare presentazioni. Comprende strumenti per la grafica vettoriale, effetti speciali per la formattazione congiunta di testo e immagini, oltre alle immancabili clipart e strumenti di animazione.
OpenOffice.org Draw è uno dei migliori programmi di disegno disponibile in suite di questo genere, comprensivo di tool per la modellizzazione 3D, curve di Bézier, ecc. È inoltre possibile convertire immagini bitmap in grafica vettoriale (per le illustrazioni treddì), o viceversa (per la realizzazione di GIF animate). Supporta numerosi formati tra cui bmp, jpg, gif, tif, eps e png.
OpenOffice.org Math è un editor di formule matematiche del tipo WYSIWYG (What You See Is What You Get, quello che vedi è quello che ottieni), fornito di un ricco corredo di simboli e operatori matematici predefiniti.

SKYPE 0.98

www.skype.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Siete angustiati dalla bolletta del telefono? Chiamare gli amici è diventato un incubo per i costi della telefonata? Vorreste giocare in multiplayer e sfottere alla bisogna compagni e avversari? Skype è la risposta a tutte queste domande! Sviluppato dalla stessa società che ha realizzato il famigerato KaZaa, Skype è un sistema di telefonia vocale via Internet che sfrutta la connessione P2P per collegare tra loro due computer (su entrambi il programma dev'essere installato e in esecuzione) e permettere così il dialogo tra gli utenti, esattamente come se fossero al telefono. Skype consente anche la comunicazione tramite messaggi scritti, come ICQ o MSN.
I requisiti minimi per poterlo utilizzare sono, oltre a una connessione alla rete, anche una scheda sonora, un microfono e un paio di casse.

SLIMBROWSER 3.99

www.flashpeak.com/sbrowser
Sistema operativo: Windows 98SE/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Non credo di dire niente di nuovo affermando che Internet Explorer è rimasto un po' indietro rispetto alla "concorrenza" dei vari Mozilla, Firebird, Opera, e che soffre di notevoli lacune dal punto di vista dell'interfaccia e della facilità di navigazione, come il "tabbed browsing", ossia la possibilità di aprire più pagine web all'interno della medesima finestra, nonché un serio controllo per i pop-up, gli alias per gli indirizzi più utilizzati, i gruppi di link, ecc.
SlimBrowser, sviluppato dalla FlashPeak, non è un vero e proprio programma a sé stante, quanto una "maschera" dietro la quale si muove lo stesso Internet Explorer, che viene arricchito di tante e tali feature da farlo diventare un prodotto completamente diverso, a partire dall'aspetto grafico.

IVIEW MEDIA

3DMARK03 340

OPENOFFICE.ORG 1.1.2

SKYPE 0.98

SLIMBROWSER 3.99

SILVER ZONE

DAGLI STESSI AUTORI DI JAZZ & FAUST UN HORROR ADVENTURE AL CARDIOPALMA

MIDNIGHT NOWHERE

Un obitorio, un suono sordo in lontananza.
E poi sangue, sangue dappertutto...
Chi sono io? Dove mi trovo? Cosa faccio qui dentro?
L'ospedale del terrore apre le sue porte maledette.

AGGHIACCIANTE! SOLO 4,99 €

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

- Universi apocalittici immersi in un'atmosfera da incubo
- Oltre 60 terrificanti ambienti da esplorare
- Allucinazioni 3D per un'avventura grafica senza fiato
- Risolvi gli enigmi e, se sei ancora vivo, combatti contro le creature delle tenebre

Microforum ITALIA
VIA CASALE GHELLA 4
00189 ROMA
TEL 06 33251274 - FAX 06 33251475
WWW.MICROFORUM.IT - EMAIL INFO@MICROFORUM.IT

Byka

PC CD-ROM

WARRIOR KINGS

gioco allegato

Paolo Besser giocoallegato@xenia.it

SVILUPPATORE
Black Cactus

PUBLISHER
Empire

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

SITO
www.warriorkings.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM

TGM è davvero orgogliosa di allegare Warrior Kings, uno dei giochi di strategia che hanno dato inizio alla rivoluzione del 3D anche in questo genere! Cerchiamo di prendere nuovamente possesso del nostro regno, oppure divertiamoci a combattere on line contro altri appassionati!

Warrior Kings è uno dei giochi di strategia più discussi del 2002, dotato di una bella grafica tridimensionale e di una lunghissima campagna in single player. Nei panni di Artos di Cravant, siamo costretti ad assistere all'esecuzione sommaria di nostro padre Amalric e alla distruzione dei nostri beni: non ci resta altro da fare che fuggire in una landa impervia, da cui ricominciare a sperare. Il nostro scopo, nella suddetta campagna, sarà proprio riconquistare le nostre terre, vendicare la morte di Amalric e, da qui, partire alla conquista di tutto l'Impero di Orbis. Come, decidiamolo noi, diventando dei paladini del bene o alleandoci

Siamo in una fase piuttosto avanzata del gioco. E le mura stanno per crollare... ▶

▲ **Tutti gli elementi sullo schermo possono essere pilotati con pochi click del mouse, sul terreno o sulle opzioni della comoda interfaccia.**

SE DOVESSERO VERIFICARSI DEI PROBLEMI, NON DIMENTICATEVI DI DARE UN'OCCHIATA ANCHE AL FILE README!

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito **http://giocoallegato.tgmonline.it**, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it**. Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it**. Usate quella giusta.

◀ **Tra le creature demoniache, ce ne sono alcune che fanno veramente paura. Non male questo cavalluccio, eh?**

HARDWARE

Processore a 350 MHz (meglio 800), 128 MB di RAM (meglio 256 o più con Windows XP), scheda grafica 3D con almeno 16 MB di RAM (32 sono vivamente consigliati), e compatibile con librerie DirectX 8.0; 900 MB di spazio libero su disco fisso; Windows 98, ME, 2000 o XP, scheda audio compatibile DirectX 8. Gioco e manuale in Italiano.

alle forze demoniache, oppure basando tutte le nostre strategia soltanto sulla tecnologia.

INSTALLAZIONE

Prima di giocare a Warrior Kings è necessario copiare i suoi file sul disco fisso. Per effettuare questa operazione basta inserire il CD del gioco nell'apposito lettore, e attendere che la procedura parta automaticamente. Se così non fosse, basterà aprire le Risorse del Computer, localizzare l'icona del lettore CD e aprire la sua directory principale, quindi avviare con un doppio click del tasto sinistro del mouse il programma "Autoplay.exe": se è davvero la prima volta che eseguiamo il gioco, ci verrà chiesto se installare il gioco adesso. Ovviamente, rispondiamo sì. Una volta superate le solite formalità, possiamo decidere in quale cartella effettuare l'installazione. Se ci va bene quella predefinita, proseguiamo nell'installazione e attendiamo che essa abbia termine, altrimenti scegliamo una nuova destinazione e clicchiamo su OK.

Nota: al termine, ci verrà chiesto se intendiamo installare GameSpy. GameSpy è un programma a parte, che permette di giocare via Internet, e ovviamente una volta installato ha bisogno dei suoi aggiornamenti. Se non intendiamo giocare on line contro altri strateghi sparsi per il mondo, possiamo saltare l'installazione scegliendo l'opzione "Install GameSpy Later". GameSpy non è necessario per il gioco in singolo, ma per giocare su Internet è indispensabile.

Alla fine dell'installazione, ci verrà mostrato il file README automaticamente. Si tratta di un veloce aggiornamento del manuale, che contiene anche alcune informazioni tecniche su eventuali problemi di compatibilità del gioco. Se dovessero verificarsi dei problemi, oltre a leggere il consueto box \TGM\SUPPORT non dimenticatevi di dare un'occhiata anche a questo README.

SCOPO DEL GIOCO

Ci troviamo su una terra chiamata Orbis, un continente non tanto diverso dalla nostra Europa (di fatto, sembrerebbe proprio una cartina europea sottoposta a qualche impietoso effetto di Photoshop), in un'epoca medievale fantasy molto simile al feudalesimo. A dominare le terre centrali è l'Impero dell'Unico Dio, un'anomala teocrazia in cui il potere è condiviso fra la massima autorità religiosa (il Sommo Pontefice) e quella più marcatamente laica (il Sacro Protettore, comandante in capo delle forze militari). Questo "sistema" ha funzionato adeguatamente per alcuni secoli, fino a quando fu nominato Sommo Pontefice l'ambizioso Icthyus Granitas, uomo malvagio e corrotto, che con la sua sete di ricchezza ha portato alla rovina tutto l'impero. La borghesia cercò di organizzare una protesta, ma il capo dei "dissidenti", il barone Amalric di Cravant, fu presto giustiziato dagli inquisitori del pontefice. Le terre di Cravant furono confiscate e le città della baronia date alle fiamme, in segno di disprezzo. Come videogiocatori, possiamo assistere a questo prologo verso la fine del

▲ **Seguendo il percorso pagano, avremo come prezioso alleato questo simpatico diavolone. Non seguirà i nostri ordini, però, e farà ciò che avrà voglia. Amen.**

▲ **Artos di Cravant (al centro) accompagnato da paladini alleati. Anche questo è possibile.**

CI TROVIAMO SU UNA TERRA CHIAMATA ORBIS, UN CONTINENTE NON TANTO DIVERSO DALLA NOSTRA EUROPA

▲ **Tecnologia, religione e alchimia si fondono negli eserciti di Warrior Kings**

DOVE SI TROVA IL MANUALE?

Il manuale del gioco, così come la mappa di Orbis e l'albero tecnologico, si trovano nella cartella \manual del CD del gioco. Sono tutti e tre in formato PDF, quindi per consultarli bisogna aver installato il programma Adobe Acrobat Reader, anch'esso nella stessa cartella. Per comodità, abbiamo deciso di proporre il manuale anche sul Silver Disc e sul DVD allegati alla rivista.

primo livello del gioco, propedeutico per impratichirsi con l'interfaccia: dopo aver completato la missione nei panni di Artos di Cravant, infatti, comincia il gioco vero e proprio.

BOTTE DA ORBIS

La rappresentazione del mondo è del tutto tridimensionale: sullo schermo possiamo osservare i nostri soldati darsi battaglia su campi aperti, vicino alle mura delle città o all'interno di esse, con la possibilità di allargare il campo d'azione della telecamera, oppure zoomare su un particolare della scena (come, per esempio, la lotta corpo a corpo di due soldati). In alto

▲ **Dalle lande desertiche ai ghiacci, in questo gioco potremo combattere praticamente ovunque.**

possiamo osservare la situazione delle risorse economiche e, in fondo allo schermo, le due finestre restanti dell'interfaccia ci permettono la gestione diretta dei nostri soldati, dei villici e delle costruzioni. In una singola battaglia possono fronteggiarsi tra loro anche centinaia e centinaia di soldati, quasi sempre ordinati in formazione, spesso e volentieri aiutati da entità divine "più grosse". Ecco perché ci serve una scheda grafica con almeno 16 mega di memoria. Anche in Warrior Kings, come del resto in dozzine di altri strategici, dovremo preoccuparci non solo delle questioni militari, ma anche delle faccende economiche del nostro regno. Dovremo quindi costruire una forte economia rurale cer-

TRE VIE PER UNA CIVILTÀ

Nel mondo di Orbis si combattono fra loro tre filosofie di vita: quella religiosa dell'Unico Dio, quella naturalistica dell'Antica Chiesa, e l'innovazione tecnologica tipicamente rinascimentale. Non ci saranno quindi delle "razze" pre-determinate come avviene nella maggior parte degli RTS, ma sarà proprio il giocatore, strada facendo, a decidere il proprio "allineamento". Come? Costruendo gli edifici giusti, seguendo la tabella in formato PDF che si trova nella cartella del manuale sul CD, oppure grazie alle nostre indicazioni. Praticamente, è possibile seguire cinque "percorsi" evolutivi diversi. Tre "puri" e due "misti". Non solo, l'evoluzione di una civiltà avviene attraverso quattro "livelli" che possiamo assimilare alle "ere" di altri giochi di strategia. Questi sono il livello maniero, rocca, castello e palazzo. Naturalmente, alcuni edifici potranno essere costruiti soltanto in un determinato livello, e la costruzione del "palazzo topico" di un'era sancisce il passaggio a quella successiva.

PERCORSO IMPERIALE
Si ottiene costruendo, in sequenza, chiesa, monastero, e cattedrale. Col passare del tempo sarà possibile ottenere abbazie, manieri e forti sacri. Una volta raggiunto il massimo grado di civilizzazione, sarà possibile edificare la "Statua dell'Arcangelo", attorno alla quale è possibile radunare in preghiera i vescovi, e ottenere l'evocazione di Michael (nella foto), la Spada Di Dio. Questa simpatica creatura celeste ci ringrazierà raggiungendo i nostri soldati sul campo di battaglia, facendo incetta di nemici. Michael è potente, ma il percorso imperiale puro preclude qualsiasi tipo di arma tecnologica, inoltre non sarà possibile fare uso di tutte quelle unità bizzarre che rendono così affascinante il percorso pagano. In compenso, avrete a disposizione piaghe divine come l'ira celeste, il terremoto, la pestilenza e via dicendo...

PERCORSO IMPERIALE-RINASCIMENTALE
Si ottiene costruendo i palazzi del percorso precedente, e aggiungendovi gli edifici di quello seguente. Non è possibile costruire né la Statua dell'Arcangelo né l'università, ma in compenso si potrà inventare la polvere da sparo, il fuoco greco, e la caccia alle streghe.

PERCORSO RINASCIMENTALE
Si segue costruendo le gilde, i mulini, l'osservatorio e l'università. Quest'ultima permetterà la costruzione di un bombardiere missilistico piuttosto resistente ai colpi nemici, che al contrario di Michael e Abaddon potrà essere sempre schierato in campo. Non ci saranno le maledizioni divine e le creature demoniache, ma la fucina, l'osservatorio e l'università permetteranno la costruzione di armi più potenti e di armature più resistenti.

PERCORSO PAGANO-RINASCIMENTALE
Altro allineamento "misto", prevede l'impossibilità di costruire l'Università, ma condivide con i due percorsi "genitori" creature demoniache e armi più potenti. Alla fine del percorso sarà possibile costruire l'arcanum, e con esso evocare creature bizzarre e potenti (come la Grande Larva Mortale e l'Ecate).

PERCORSO PAGANO
Palo rituale, bosco magico, tempio della Luna e Uomo di vimini sono indispensabili per completare l'allineamento pagano puro. Alla fine del percorso (che darà la possibilità di evocare unità bizzarre, creature mostruose e chi più ne ha più ne metta, ma senza ottenere sostanziali miglioramenti sul fronte delle tecnologie di offesa e difesa), sarà possibile invocare il demone Abaddon che, al pari di Michael, se ne andrà a zonzo per qualche tempo sui campi di battaglia a falciare le giovani vite avversarie... come Michael, però, sarà impossibile da comandare – farà, in parole povere, soltanto ciò che avrà voglia.

IN UNA SINGOLA BATTAGLIA POSSONO FRONTEGGIARSI TRA LORO ANCHE CENTINAIA E CENTINAIA DI SOLDATI, AIUTATI DA ENTITÀ DIVINE "PIÙ GROSSE"

▲ **La coltivazione del grano e i trasporti sono fondamentali nell'economia del gioco: un esercito affamato, perde.**

▲ **Non dimentichiamoci di porre i nostri soldati in formazione. Un esercito disorganizzato farà certamente una brutta fine.**

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse on line: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club di TGM Online**, 2) il forum omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo email **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Prima di tutto, ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco (in particolare la scheda video, che deve essere pienamente compatibile con le librerie DirectX 8), e che il gioco sia stato aggiornato almeno alla versione 1.2 con le patch fornite in dotazione. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file "leggimi" fornito con il gioco e di aver aggiornato tutti i driver del vostro sistema. **Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare**. Il gioco è provvisto di un esaustivo file readme. Leggetelo.

- Warrior Kings esce all'improvviso, va in crash o blocca il PC!
Warrior Kings è un gioco bellissimo, ma, purtroppo, non è un campione di stabilità e ne siamo al corrente. A differenza della versione originale del gioco, tuttavia, che era piena di bachi, la versione da noi allegata di Warrior Kings è la "remastered", pari alla 1.4, che include tutte le patch uscite in seguito all'originale (1.1, 1.2 e 1.3), e quindi la maggior parte dei problemi sono stati risolti. Non tutti, purtroppo. Che significa questo? Che occorre salvare spesso, e che su alcuni computer questa è l'unica "cura" possibile.

- Sì, ma a me tutti questi bug danno tremendamente fastidio...
Alcune strategie per limitare i danni consistono nell'aggiornare il computer con i driver più recenti per le proprie periferiche, in particolare la scheda audio e la scheda video. Può essere una buona idea anche aggiornare i driver della scheda madre, e assicurarsi che sul sistema siano installate le versioni più aggiornate delle DirectX. È una buona idea limitare l'uso delle funzioni grafiche più avanzate del gioco, agendo sull'apposita opzione per il dettaglio grafico e disabilitando gli effetti speciali più rognosi. Quando il gioco è in esecuzione, infine, nessun altro programma dovrebbe girare in background.

- Ho questa scheda video e ho quest'altro problema
Leggete il file README e seguite anche queste linee guida: se la scheda è una Matrox Millennium G400 Dual Head, disabilitate il secondo monitor perché non è supportato dal gioco; se è una Creative Graphics Blaster Banshee o una 3DLabs Permedia 3, disabilitate le ombre dei palazzi (Buildings Shadows); se è una Voodoo 5 5500 disabilitate la compressione delle texture, se è una Voodoo 4 4500, invece, portate tutti i dettagli al minimo. I possessori di schede 3Dfx – a parte un ormai salutare upgrade – possono collegarsi al sito www.3dfxzone.it e scaricare gli ultimi driver Amigamerlin, che con Warrior Kings funzionano correttamente. Se la scheda è una Diamond Stealth III S540 disabilitate la compressione delle texture e portate la risoluzione (anche del desktop) a 800x600. Su modelli analoghi o compatibili, è possibile provare gli stessi accorgimenti.

- Quando finisco una partita in multiplayer e ricomincio a giocare in singolo, dopo aver caricato la partita salvata non riesco più a selezionare le mie truppe.
È un problema noto che si può aggirare facilmente: basta chiudere il gioco, uscire al desktop e riavviarlo un'altra volta.

- Voglio giocare on line, ma sono dietro a un firewall
Queste porte devono essere aperte: 1484, 1485, 1486, 27900 (Master Server UDP Heartbeat), 28900 (Master Server List Request), 29900 (GP Connection Manager), 29901 (GP Search Manager) e 13139 (Custom UDP Pings). Attenzione, però, perché l'apertura di tutte queste porte renderà ovviamente il PC più vulnerabile ad attacchi esterni.

- Carico un gioco salvato e non riesco a giocare!
Il gioco va automaticamente in pausa, dopo un caricamento. Quindi occorre premere il tasto P per ricominciare.

cando di coltivare più terreno possibile, procurarci la legna abbattendo gli alberi preesistenti (che, attenzione, non ricresceranno!), ed eventualmente guadagnando l'oro coi commerci. Gettate queste premesse, l'organizzazione della società dovrà proseguire con l'evoluzione tecnologica della stessa, e quindi con la creazione di nuove strutture. Si può scegliere un percorso "teocratico" (o Imperiale puro), concentrandosi unicamente su monasteri, chiese e cattedrali; oppure darsi al "paganesimo" dell'Antica Chiesa, costruendo totem, boschi sacri e templi votivi, nonché seguire la via "rinascimentale" della scienza, innalzando gilde, mulini a vento, osservatori, banche e università. Oppure, perché no, un misto di queste. Al tradizionale "scontro delle razze", dunque, Warrior Kings contrappone lo "scontro delle culture": ognuna di queste scelte porterà la gente verso una direzione ben precisa, e, alla fine del percorso, garantirà al giocatore l'intervento di una "superpotenza divina", capace di aiutare i propri soldati e fare incetta di nemici. I tre allineamenti, comunque, non sono affatto restrittivi: se da una parte installare un totem significa privarsi della chiesa e di tutte le altre istituzioni "imperiali" (e viceversa), dall'altra parte è possibile ottenere due percorsi "misti" inserendo in un contesto religioso puro anche gli elementi rinascimentali. Questo tipo di scelta comporterà l'impossibilità di chiamare in causa le divinità, ma assicurerà agli eserciti delle armi davvero devastanti. Vi lasciamo dunque guerreggiare per le terre di Orbis, con un solo consiglio: salvate spesso, perché purtroppo su alcuni sistemi potrebbero verificarsi problemi di instabilità.

▲ L'arcangelo è in procinto di darci la sua "benedizione"!

AL TRADIZIONALE "SCONTRO DELLE RAZZE", WARRIOR KINGS CONTRAPPONE LO "SCONTRO DELLE CULTURE"...

CAVALLO BATTE ALFIERE... O NO?

A differenza di tanti altri giochi di strategia, non basta essere in groppa a un bel destriero per mietere vittime tra i soldati appiedati. Anzi. In Warrior Kings la ricostruzione delle meccaniche di una battaglia è piuttosto realistica, e un cavaliere deve temere la lancia del picchiere più di ogni altra cosa. Visto che in tanti altri giochi non è così, ecco a voi riproposta la tabella che approntammo in sede di recensione, per stabilire "chi vince su chi" nei corpi dei nostri eserciti.

La legenda è questa:
FP: Fanteria Pesante, composta da soldati a piedi armati con lancia. Lenti nei movimenti, ma efficaci nelle lotte corpo a corpo.
FL: Fanteria Leggera, composta principalmente da arcieri. Si muovono velocemente, sono letali dalla distanza, ma molto vulnerabili nel corpo a corpo.
CP: Cavalleria Pesante: cavalieri dotati di spade e forti corazze. Utili a spazzare via gli arcieri avversari, ma soltanto quelli.
CL: Cavalleria Leggera: arcieri a cavallo, capaci di contrastare la fanteria pesante e la cavalleria pesante, ma inefficaci contro la fanteria leggera.
Incrociando gli elementi delle righe e delle colonne si intuisce chi vince. Una X indica, naturalmente, che la vittoria tra due armate dello stesso tipo andrà a chi sarà in condizioni migliori. Si noti che si parte dal presupposto che le due armate siano composte dallo stesso numero di combattenti.

CONTRO →	FP	FL	CP	CL
FP	X	FL	FP	CL
FL	FL	X	CP	FL
CP	FP	CP	X	CL
CL	CL	FL	CL	X

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

ATTENZIONE!

A causa di un errore di stampa su TGM di agosto, il codice abbonamento relativo al gioco Ground Control 2 è errato. Chi avesse fatto richiesta di abbonamento utilizzando quel particolare bollettino e quel particolare codice abbonamento è pregato di inviare una mail all'indirizzo **abbonamento@xenia.it** indicando i suoi riferimenti, in modo da consentirci l'invio corretto del dono previsto per l'abbonamento. Nello scusarci per l'inconveniente, vi ringraziamo per la vostra pazienza

Annunciato Chester Adventures

Lo sviluppatore polacco Heaven X (www.heavenx.pl), composto da ex-dipendenti della Techland (quelli di Chrome e del prossimo Xpand Rally, per intenderci) ha deciso di realizzare un videogioco che possiamo senza timore definire "old style". Intitolato Chester Adventures, è un action adventure tridimensionale che ci mette nei panni di un apprendista stregone impegnato in un'avventura piena zeppa di combattimenti ed enigmi da risolvere, salti, piattaforme e incantesimi, il tutto in una cornice decisamente fumettosa. Il motore grafico di CA sarà il Magnum 3D, che si occuperà di dare vita a un mondo popolato di castelli medievali e giganteschi dragoni sputafuoco. La storia ha inizio con il ritorno dall'aldilà di un non meglio identificato mago cattivo, in procinto come sempre di conquistare il mondo; l'unico modo di fermarlo e impedirgli di utilizzare la sua potentissima magia nera è raccogliere i diversi artefatti nascosti qua e là per il mondo; un vecchio mago, troppo stanco per affrontare personalmente l'impresa, decide di evocare il buon Chester e appioppargli una mappa con l'indicazione dell'ubicazione degli artefatti. Inutile dire che gli oggetti sono protetti da schiere di cattivoni al servizio del mago cattivo, che cercheranno in tutti i modi di fermare il nostro eroe. La Heaven X conta di rilasciare il gioco il prossimo autunno, ed è attualmente alla ricerca di un publisher per il mercato europeo e statunitense.

Fallout 3 in sviluppo!

Dopo i pettegolezzi e le illazioni che hanno circolato per mesi e mesi, Interplay ha finalmente annunciato in pompa magna lo sviluppo di Fallout 3, del quale si occuperà la Bethesda Softworks, già autrice dell'apprezzata serie Elder Scrolls. La software house di Washington si è accaparrata i diritti del gioco, che verrà sviluppato per PC, console casalinghe e portatili, nonché generici "altri media" (qualunque cosa voglia dire), compresa l'opzione per eventuali seguiti. Nelle mani di Interplay rimane la proprietà intellettuale del marchio e gli eventuali diritti per il gioco online, dopo l'annuncio dato il mese scorso dell'intenzione di lanciarsi nel mondo dei MMORPG con diversi titoli, tra cui proprio Fallout.
"Siamo veramente entusiasti di questa opportunità, e di quello che rappresenta sia per Bethesda che per i fan della serie Fallout in tutto il mondo", ha commentato Vlatko Andonov, presidente della software house. "Fallout è una delle serie RPG più amate del mondo, con milioni di copie vendute, e i fan attendono da tempo un terzo capitolo. Bethesda dal canto suo è esperta del genere, e siamo convinti che il terzo capitolo della serie sarà all'altezza dei due che l'hanno preceduto". Non sono purtroppo stati resi noti altri dettagli, vi aggiorneremo appena possibile!

SO che installi, virus che trovi!

Dopo un lungo periodo di totale caos informatico finalmente cominciano a intravedersi all'orizzonte le prime leggi che disciplinano attività illecite contro la persona e contro la privacy nelle attività di rete. Ovviamente i pionieri in questo campo sono, come al solito, gli americani, i quali con una legge approvata dal Congresso (e controfirmata dal Cespuglio) lo scorso fine luglio, hanno introdotto pene severe per i reati di frode online e furto di dati personali via Internet. Secondo la Commissione Federale sul Commercio, nello scorso 2003 il fenomeno del furto d'identità attraverso Internet ha colpito quasi 215mila persone di cui si conoscono le particolarità, e almeno dieci volte tanto è la cifra delle reali frodi compiute e non conclamate pubblicamente. L'Identity Theft Penalty Enhancement Act (questo il nome completo della legge approvata) è stato concepito per aggravare le pene per frodi e furti commessi attraverso questo genere di crimine, aumentando di due anni in particolar modo il periodo minimo d'incarcerazione per chi ha sfruttato i dati personali di qualcun altro, compresi quelli deducibili dagli identificativi delle carte di credito, per commettere qualsivoglia crimine. La pena viene maggiorata d'ulteriori cinque anni nel caso in cui, al reato commesso, sia associato il movente terroristico. Sempre secondo le stime della Commissione Federale sul Commercio, tra l'aprile del 2003 e lo stesso mese del 2004 agli americani sarebbero stati sottratti la bellezza di 1,2 miliardi di dollari attraverso, ad esempio, e-mail truffaldine che miravano a farsi consegnare dagli incauti utenti dati personali di prima importanza. Sarebbe proprio la scarsa conoscenza del mondo informatico (e delle dinamiche della rete in particolar modo) da parte delle vittime la principale causa del fenomeno delle frodi d'identità. "Come altre forme di furto, quello dell'identità impoverisce la vittima e la fa sentire violata in modo profondo", ha dichiarato Bush all'atto della firma della legge. Sulla scia dell'iniziativa americana, anche in Europa pare che le acque stagnanti siano state agitate dal sasso, giacché la UE sta cominciando a prendere sul serio la questione con alcune iniziative che porteranno a breve delle leggi paritetiche a quelle approvate in territorio americano.

Kikko

Il peer2peer cambia faccia

Gli anni che stiamo vivendo passeranno certamente alla storia come rivoluzionari, per lo meno da punto di vista informatico. Comunque andrà

Un mouse di design per Microsoft

La casa di Redmond ha deciso di avvalersi del talento del progettista Philippe Starck, designer industriale e di interni famoso per la creazione di prodotti dalle linee avveniristiche, per realizzare una linea di mouse particolarmente eleganti. Forse non "influenzerà la moda della prossima stagione" come si augura il comunicato stampa, ma l'aspetto è senz'altro gradevole e originale. Il Microsoft Optical Mouse by S+ARCK sarà disponibile da fine agosto al prezzo di 44,99 €.
"Le persone compiono lavori straordinari con i computer, ma troppo spesso l'importanza del legame tra uomo e macchina è sottovalutato", ha dichiarato Starck. "Il PC e l'uso che ne facciamo rappresentano un'estensione di noi stessi, ci definiscono e caratterizzano esattamente come accade con gli abiti che indossiamo o con la musica che ascoltiamo. Partendo da questa considerazione, ho definito il design di questo mouse per gettare un ponte artistico in grado di aiutare l'utente a entrare in contatto con la tecnologia d'uso quotidiano. Il risultato è una sintesi di semplicità e modernità che trasforma il mouse in un simbolo dei gusti e della personalità di chi lo usa".

Dichiarata guerra al mondo!

La Third Wave Games è una giovine software house fondata da ex-dipendenti della Rare e Blue Tongue, che attualmente sta sviluppando War World (www.warworld.net), un titolo di combattimento tra mech che sarà disponibile a partire dal prossimo autunno. I giocatori avranno come unico obiettivo quello di risalire la classifica dei migliori player combattendo (e possibilmente vincendo) contro avversari umani; man mano che si sale la "ladder" saranno resi disponibili upgrade e migliorie per i propri robottoni. Oltre alle battaglie online non mancheranno modalità di gioco single player, i cui risultati potranno essere inviati al server principale e contribuiranno a far salire il proprio punteggio.
Il gioco sarà disponibile solo via Internet, come download al prezzo di una ventina di dollari; gli sviluppatori promettono nuovi aggiornamenti ed expansion pack ogni due mesi: il primo add-on - già in cantiere - comprenderà un editor per le skin dei mech, un gruppo di nuovi robot, un bel po' di arene aggiuntive e nuove armi per il proprio arsenale.

Virtual RC Racing

Vi piacciono le macchinine radiocomandate? Siete degli appassionati dei simulatori di guida, ma quelli "veri", in cui bisogna smanettare come dei pazzi tra impostazioni della vettura e regolazioni degli assetti? Allora il gioco che fa per voi si chiama Virtual RC Racing, sviluppato dalla sconosciuta Virtual Racing Industries, definito il simulatore definitivo per macchinine in scala 1/8 e 1/10.
Il gioco mette a disposizione tracciati ricostruiti con estrema cura, tutti i modelli e le marche di macchinine esistenti al mondo (così ci viene detto, perlomeno), un motore fisico particolarmente elaborato e la possibilità di mettere mano a tutti - ma proprio tutti - i parametri di regolazione della vostra belva radiocomandata, proponendosi come una vera e propria controparte digitale delle gare vere. Non manca ovviamente la modalità multiplayer, sia su Internet che su rete locale. Virtual RC Racing dovrebbe uscire entro la fine dell'estate. Sito ufficiale all'indirizzo www.virtualrc.com.

Lotta tra superpotenze con SuperPower 2

La Golem Labs sta sviluppando SuperPower 2, seguito (???) del suo simulatore di superpotenze previsto per la fine dell'anno. I giocatori avranno come unico obiettivo dichiarato quello della conquista dell'intero globo terrestre ("io diFenta paTrone Ti monTo"!); la simulazione si basa su tre aspetti fondamentali: politico, economico e militare. Il macro-sistema viene gestito interamente dal motore di intelligenza artificiale EHE (Evolutive Human Emulator) sviluppato internamente dalla stessa software house. Il meccanismo di SuperPower 2 è molto semplice, una sorta di Risiko! in grande stile: il giocatore decide i propri obiettivi e un tempo massimo nel quale portarli a termine. Per esempio, bilanciare le risorse naturali, sconfiggere i ribelli e - manco a dirlo - assoggettare l'intero globo. Il computer, dal canto suo, avrà i propri obiettivi da perseguire. Quando questi confliggono, o sono simili, sarà necessario gestire le relazioni e formare opportune alleanze oppure scendere in guerra. Rispetto al predecessore, SuperPower 2 avrà una grafica in tre dimensioni e un gameplay più flessibile (in tempo reale o a turni, a scelta), cui si aggiunge la possibilità di giocare in rete via Internet o rete locale e il supporto per i mod, come un qualsiasi sparatutto in soggettiva. L'editor verrà rilasciato insieme al gioco o immediatamente dopo, ma comunque gratuitamente. Maggiori informazioni alla pagina golemlabs.com/superpower2.

a finire, ci si ricorderà per un bel pezzo dell'esplosione del fenomeno della condivisione di materiale più o meno coperto da copyright attraverso la rete, oltre che delle conseguenti prese di posizione delle major audio-cinematografiche e delle affannose pezze legali dei governi in merito alla questione. Tutto questo sproloquio introduttivo serve per darvi due notizie di primaria importanza, che possono darvi una indicazione di quale sia la strada che stiamo intraprendendo in questi tormentati mesi. La prima riguarda il servizio di vendita di brani on-demand da parte di Apple attraverso il proprio sistema distributivo iTunes. Sbaragliando totalmente ogni tipo di concorrenza, Apple ha fatto sapere di aver già piazzato dalla sua recente nascita la bellezza di cento milioni di brani musicali ai propri clienti americani ed europei. Apple, che dimostra così di saper offrire musica online decine di volte meglio dei suoi più diretti concorrenti, è anche l'emblema di una legalità distributiva che consente all'azienda di vendere gli iPod e alle major di indicare come tale legalità sia effettivamente possibile. La seconda notizia è, per quanto antitetica, una conseguenza diretta della prima. A giugno, attraverso i network di sharing molto noti come Kazaa o eDonkey, circolavano una media costante di 8,3 milioni di persone, ben il 19% in più rispetto allo stesso periodo dello scorso anno. Il dato più interessante riguarda però la tipologia dei file messi in condivisione dagli utenti, visto che gli mp3 sono letteralmente crollati occupando solo il 48,6% di tutto il materiale condiviso, mentre sono aumentati massicciamente file contenenti materiale cinematografico sotto forma di Divx e software. Le due notizie sembrano proporre una chiave di lettura abbastanza chiara. L'utente internet è diventato consapevole dell'illegalità della condivisione di file protetti da copyright, visto che quando trova quello che cerca a un prezzo ragionevole (vedi iTunes) preferisce rimanere nei canoni della legalità acquistando musica in maniera onesta, anche se non attraverso i classici canali della distribuzione "fisica" dei CD. Invero la massiccia diffusione di masterizzatori DVD e di offerte di connettività a banda larga ha spostato la bilancia dell'illegalità verso altre forme di materiale, ancora difficilmente reperibili legalmente a un prezzo contenuto. Arriveremo presto alla vendita di Divx compressi alla perfezione attraverso servizi come iTunes, così come avviene adesso con la musica? È questa la strada da battere per arrivare a una libera

Novità in arrivo per la serie Universal Combat

Dopo aver annunciato lo sviluppo di UC: Edge to Edge, la 3000AD di Derek Smart ci fa sapere di essere al lavoro sull'espansione ufficiale del gioco, intitolata Universal Combat: Hold the Line, che dovrebbe vedere la luce già quest'estate. Del gioco in sé non sono stati definiti molti dettagli: gli sviluppatori promettono di mantenere aggiornate le FAQ presenti sul sito ufficiale dell'espansione (www.3000ad.com/products/uchtl.shtml), dove si parla di lievi modifiche all'interfaccia utente, numerose migliorie alla modalità multiplayer e all'intero comparto grafico, tutte cose che ci si aspetta normalmente in un add-on, così come due nuove campagne single player (una per la carriera marine e una per quella di comandante) e cinque inediti scenari "Instant Action". L'add-on conterrà inoltre una versione limitata degli strumenti di editing che permetterà di mettere mano agli script del gioco; infine, dovrebbe essere reso disponibile qualche settimana prima dell'uscita del pacco anche un demo giocabile.
Diverso il destino di UCE2E, che verrà riprogettato da cima a fondo, e che per questo motivo è stato messo attualmente in stand by (il titolo stesso del gioco è diventato provvisorio), in attesa di annunci ufficiali che verranno dati solo alla fine dell'anno.

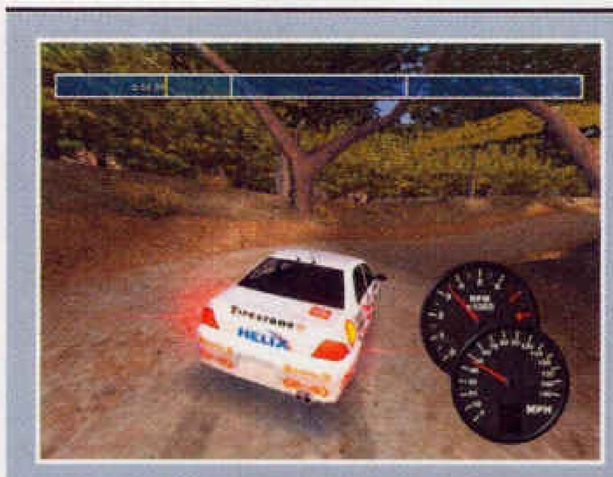
La guerra fredda secondo Atari

Il publisher francese ha annunciato Cold War, un nuovo titolo d'azione per PC all'insegna dello spionaggio e dell'infiltrazione, previsto per il prossimo autunno. La storia è quella di un giornalista freelance coinvolto suo malgrado in una cospirazione internazionale che sta cercando di prendere il controllo dell'U.R.S.S., ovviamente negli anni della Guerra Fredda. Cold War sarà ambientato nell'Unione Sovietica degli anni 80, ricostruita fedelmente per l'occasione. Tra le "location" più intriganti troviamo la centrale atomica di Chernobyl, il Mausoleo di Mosca e la famigerata prigione di Ljubljanka del KGB. Le missioni saranno basate su eventi realmente accaduti, l'intelligenza artificiale dei nemici promette di essere molto "realistica", mentre il giocatore avrà a disposizione un sacco di gadget divertenti tra cui una telecamera a raggi X (che vedete in azione in una di queste immagini) e diversi elementi di gioco da combinare tra loro per creare armi e trappole sempre diversi.

L'angolo della celluloide (The Rock, DooM)

Continuano a circolare con sempre maggiore insistenza le notizie di un prossimo film ambientato nell'universo di DooM: dopo che i diritti della trasposizione cinematografica del gioco sono tornati nelle mani di id Software, comincia a trapelare il nome del possibile protagonista del lungometraggio, Dwayne Johnson aka The Rock, già visto in Il Re Scorpione e Il Tesoro dell'Amazzonia. Il grosso e simpatico attore, campione di wrestling prestato a Hollywood, pare essere il preferito dalle major per questo genere di lavori: attualmente è impegnato sul set di Spy Hunter, adattamento cinematografico dell'omonimo videogame nel quale impersona un agente segreto a bordo di una macchina supertecnologica e armata fino ai tubi di scarico.
"Spy Hunter è grandioso, lo dirigerà molto probabilmente John Woo. La sceneggiatura dovrebbe essere terminata nelle prossime due settimane (fine luglio, NdCT). Sono molto, molto esaltato per questo progetto. Dovrebbe essere girato a Praga e Amsterdam, ma... sai come funzionano queste cose. Se dobbiamo posticipare il tutto per cattivo tempo o per le vacanze di Natale, probabilmente accetterò l'offerta di un altro film con la Universal, DooM".
Sopracciglio inarcato, sguardo sornione... Non che c'azzecchi molto con l'atmosfera dello sparatutto id Software, ma chi può dirlo?

Compare Euro Rally Champion!



La neonata casa di distribuzione Oxygen Interactive ha annunciato il suo primo titolo di corse intitolato Euro Rally Champion, in arrivo per PC e PS2 il prossimo settembre a un prezzo da budget game.
Gli amanti della guida sullo sporco avranno pane per i loro denti: guida al limite su tracciati sempre più impegnativi, sterrati africani e strade ghiacciate del nord Europa, lotta contro l'inflessibile cronometro nelle gare a tempo o competizione all'ultimo secondo per il Campionato del Mondo. Il modello di guida si pone come via di mezzo tra la simulazione e l'arcade, cercando così di appassionare sia i fan della guida virtuale che gli amanti dell'acceleratore sempre a tavoletta. Non mancherà una ricca sezione di "tuning" e setup della propria vettura, in preparazione dei diversi percorsi da affrontare.
Il motore fisico del gioco è lo stesso di Indy Car Series, che da questo punto di vista non era affatto malaccio. Non mancherà la possibilità di sfidare avversari umani in avvincenti sfide multiplayer testa a testa, anche se le specifiche del gioco in rete per PC non sono state rese note.
Speriamo non si tratti dello split screen ereditato dalla versione PS2...

circolazione dell'arte, salvaguardando al contempo il lavoro di chi mette la propria creatività nelle cose che produce? Ne riparliamo tra qualche tempo.
Kikko

Un miliardo di transistor nel 2005

La promessa è stata fatta recentemente da Intel che conta entro l'anno prossimo di arrivare a produrre un chip con la notevole cifra di un miliardo di transistor al suo interno, meta raggiunta fino a ora solo in alcuni chip di memoria DRAM da 1 gigabit, laddove ogni bit viene memorizzato usando contemporaneamente un transistor e un condensatore. In una recente conferenza il vice presidente del Technology Manifacturing Group di Intel, Jai Hakhu, ha affermato soddisfatto: "Ci sono stati sensibili progressi negli ultimi anni. Inizialmente il nostro obiettivo era quello di produrre un processore da 1 miliardo di transistor nel 2007. Il nuovo obiettivo è ora quello di costruirne uno già a partire dal 2005". In particolar modo i progressi citati da Hakhu riguardano la scoperta della possibilità di utilizzo della fotolitografia (detta anche EUV) per creare pattern di circuiti attraverso l'uso della luce. In dettaglio la EUV utilizza una serie di microspecchi per indirizzare una piccola luce dalla larghezza d'onda di 13,5 nanometri in grado di stampare geometrie inferiori a 45 nanometri. Il grosso problema al quale stanno andando incontro i progettisti è quello della diretta proporzione tra numero di transistor e dispersione di corrente elettrica che costringe gli ingegneri ad alimentare i chip con voltaggi sempre maggiori, innalzando inesorabilmente i consumi. Una parziale soluzione al problema, già adottata nei processori RISC da IBM e Sun, potrebbe essere l'utilizzo della tecnologia multi-core, laddove in sostanza si fanno convivere più CPU in un singolo chip. Questo tipo di palliativo, oltre che da Intel, dovrebbe essere presto adottata anche da AMD nella sua prossima famiglia di processori 64bit oriented.
Kikko

FIAT e Microsoft a braccetto

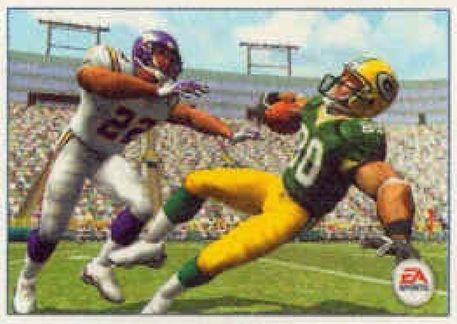
Il gruppo torinese FIAT, nonostante i recenti gravi lutti e il riassetto organizzativo al quale sta andando incontro in questo periodo, si rivela essere molto attivo e presente nello stringere accordi con terze parti. L'ultima firma del neo presidente Luca Cordero di Montezemolo (dagli amici chiamato "Luca Cordero di Montezemolo"... sennò non si gira!) è stata apposta su un contratto di partnership con Microsoft del quale s'ignorano i contenuti economici,

VOCI DI CORRIDOIO

Ritardi per Dungeon Siege II e Silent Hunter III

Dungeon Siege II, seguito dell'apprezzato action RPG della Gas Powered Games subirà un consistente ritardo; senza troppo clamore, la pagina del gioco presente sul sito Microsoft (www.microsoft.com/games/pc/dungeonsiege2.aspx) è stata aggiornata, riportando come data di uscita la primavera del 2005, invece che l'estate del 2004. Al momento non sono state rilasciate informazioni sul motivo dello slittamento.
Stessa sorte per Silent Hunter III, il simulatore di sottomarino della Ubisoft, che comunica ufficialmente la notizia sul sito ufficiale del gioco (www.silent-hunter-riii.com) con una lettera aperta del team di sviluppo: "Dopo diverse settimane di discussioni, abbiamo deciso di spendere ulteriori energie nello sviluppo delle campagne dinamiche; il feedback ricevuto dalla community ha giocato un ruolo importante in questa nostra scelta. Tutto questo influenzerà lo sviluppo del gioco, che ci aspettiamo di poter rilasciare nel primo quadrimestre del 2005. Per il team di sviluppo di SH3 è una grande opportunità per migliorare il gioco e aggiungere nuove feature che erano state scartate principalmente per limiti di tempo".

EA svela la colonna sonora di Madden NFL 2005



Le colonne sonore dei videogiochi si fanno sempre più interessanti e ricche, l'avete notato? Electronic Arts ha presentato la colonna sonora del nuovo Madden NFL 2005 (serie videoludica che celebra quindici anni di vita - un record assoluto), in uscita a metà settembre per PC, PS2, Xbox e Gamecube, piena di artisti emergenti del panorama rock e hip-hop. I brani che compongono la soundtrack sono ventuno: Wylde Bunch - Last Day of School, New Found Glory - This Disaster, Hoobastank - Same Direction, Ozomatli - Saturday Night, Jazze Pha - Da Heavy Hittas, Strata - Piece By Piece, Yung Wun - Yung Wun Anthem, Z-Trip feat. Soup of J5 - Listen to the DJ, The D.O.C. vs. Earshot - The Madden Re-Match, Will.I.Am - Go!, Hazen Street - Fool the World, Midtown - Give It Up, Alter Bridge - Open Your Eyes, Green Day - American Idiot, JR Ewing - Time to Get Dirty, The Hives - Two-Timing Touch and Broken Bones, Mooney Suzuki - Alive and Amplified, Chevelle - The Clincher, Faith No More - From out of Nowhere, Franz Ferdinand - Take Me Out.

UbiSoft distribuirà Final Fantasy XI per PC

Il publisher francese ha raggiunto un accordo con Square Enix per la distribuzione europea di Final Fantasy XI per PC, in uscita alla fine di settembre, che avverrà in concomitanza con i mercati giapponesi e nordamericani. La scatola del gioco comprenderà le due espansioni, Rise of Zilart e Chains of Promathia, cui si aggiunge Tetra Master, il mini-game tratto dalla saga di FF. In FFXI i giocatori affronteranno diverse avventure nelle vaste ambientazioni nel mondo di Vana'diel, caratterizzato da più di cento aree da esplorare, incluse montagne, foreste, distese di ghiaccio, deserti, oceani, fiumi, castelli e dungeon. I giocatori viaggeranno attraverso queste aree utilizzando diversi mezzi di trasporto inclusi i Chocobo, battelli e veicoli volanti.
Il gioco include un realistico sistema che gestisce lo scorrere del tempo e delle stagioni; sarà così possibile passare dal giorno alla notte, da un sole cocente a una densa nebbia o a violente tempeste e fitte nevicate. Il mondo persistente di Vana'diel è composto da tre nazioni indipendenti: la Repubblica di Bastok, il Regno di San d'Oria e la Federation di Windurst. I giocatori devono scegliere uno di questi paesi come punto di partenza e portare a compimento diverse missioni e quest non soltanto per aiutare il proprio paese d'appartenenza ma anche per scoprire il passato, il presente e il futuro di Vana'diel. La struttura multiplayer del gioco consentirà di seguire la propria via e di formare dei gruppi di amici utilizzando vari strumenti di comunicazione che sono stati incorporati nel titolo, tra cui una chat e un sistema di messaggistica istantanea.

L'angolo del pacco (Painkiller, Spellforce)

I ragazzi della People Can Fly, forti del successo del loro divertente sparatutto in soggettiva, hanno in cantiere un add-on intitolato Battle out of Hell, che dovrebbe vedere la luce il prossimo inverno. Il pacco riprenderà la storia del picchiatore in missione per conto di Dio da dove l'avevamo lasciata, mettendo a disposizione del giocatore dieci nuovi livelli in single player, inedite modalità per il gioco in rete e una variegata panoplia di mappe e modelli nuovi di pacca. Faranno la loro comparsa armi devastanti e boss di fine livello sempre più grossi e cattivi, e un editor di mappe. All'inizio del prossimo anno dovrebbe anche uscire una versione dell'originale Painkiller per Xbox.

Passiamo a Spellforce: il gioco di ruolo della Phenomic, che miscelava elementi di strategia in tempo reale e RPG stile Warcraft, e che recentemente ha espanso il proprio universo con l'add-on The Breath of Winter, si arricchirà presto di un secondo pacco aggiuntivo, il cui nome provvisorio è Spellforce: Extention 2 (speriamo lo cambino in qualcosa di un po' più originale...). L'uscita è prevista per il prossimo mese di dicembre.

ma sono ben conosciuti quelli di messa in pratica. In buona sostanza Microsoft s'impegna a produrre una piattaforma multi-servizio di comunicazione wireless che dovrebbe essere integrata in particolar modo nei prossimi modelli Lancia e Alfa Romeo commercializzati in Europa a partire dal prossimo anno. Tale piattaforma sfrutterà massicciamente la tecnologia bluetooth per consentire una rapida comunicazione tra cellulari e PDA utilizzati in auto. Inoltre sul cruscotto verrà piazzata una porta USB al fine di connettere dispositivi elettronici di varia natura. Un portavoce di Microsoft ha così commentato l'accordo: "È la prima volta che il nostro software per autoveicoli farà parte di tutte le linee di prodotto di un costruttore. Fino ad ora avevamo raggiunto solo accordi parziali con BMW, Honda, Volvo e Mercedes-Benz". Resta solo da capire quanto di questa tecnologia farà parte dell'allestimento di serie delle nuove autovetture, e quanto invece più plausibilmente verrà catalogato come "optional". Questa notizia va a braccetto con uno degli editoriali del Todeschini comparso poco tempo addietro su TGM Online, laddove si raccontava di come un semplice lavaggio auto si fosse trasformato in un centro di distribuzione hardware Linux oriented. V'immaginate la scena di una Lancia Windows che si rifiuta di farsi lavare da un Linux CarWash? Con buona pace del proprietario!
Kikko

● **RoboCup Rescue, italiani sul podio**
Parallelamente ai campionati europei di calcio, disastrosamente conclusi con la cocente disfatta della nostra Nazionale, oltre che con la sorprendente vittoria di Karagunis e compagni, si sono svolti a Lisbona i RoboCup Football World Championships, ovverosia il campionato mondiale di calcio fra robot. Anche in questa competizione non è che le cose per noi siano andate felicemente, anzi! Ugo Francicanava, tra i vari "nel pozzo!" e "catapulta del disonore" sarebbe andato in brodo di giuggiole se gli avessero concesso una delle telecronache. Per fortuna che, parallelamente alla competizione calcistica, si è svolta anche la gara della categoria Real Robot Rescue, una gara nella quale i robot devono dare prove di abilità nell'esplorazione di aree disastrate e conseguente soccorso di persone ferite: gli scenari in cui operano le macchine sono allestiti dagli organizzatori della gara attraverso variegate arene con diverso grado di difficoltà. In questa competizione il terzo posto, dietro all'inarrivabile Giappone e alla sorprendente Germania, è andato alla squadra italiana composta da sei ricercatori provenienti in massima

Microsoft acquisisce MGM?

Stando ad alcune indiscrezioni, il colosso di Redmond sarebbe interessato a far sua niente meno che la Metro-Goldwyn-Mayer, la casa di produzione cinematografica di Hollywood, proprietaria tra le altre cose, del "marchio" James Bond. Al momento non ci sono conferme ufficiali sulla volontà di acquisizione da parte di Microsoft, che possiede anche la Rare Studios, la software house inglese che nel 1997 ha regalato al mondo 007 Goldeneye, uno dei migliori sparatutto per console di sempre e - a detta di molti - il miglior titolo basato sulla licenza del popolare agente segreto.

Così a occhio, verrebbe da pensare che le due cose non siano poi così slegate tra loro... Staremo a vedere.

Guai per la Acclaim

Lo sviluppatore ha presentato i risultati per l'anno fiscale 2004, purtroppo tutt'altro che incoraggianti: la voce liquidità presenta infatti degli ammanchi considerevoli e in mancanza di nuovi finanziamenti, la compagnia rischia la chiusura o la bancarotta. A questo proposito Acclaim avrebbe richiesto nei mesi scorsi un credito bancario di 30 milioni di dollari, che se non versato potrebbe gettare le basi per un tracollo finanziario della società.
Quasi in concomitanza con queste pessime notizie, arriva voce che la Acclaim ha perduto anche i diritti su due dei suoi marchi più importanti,

Turok e Major League Baseball: per entrambi, il motivo è dovuto a una presunto mancato pagamento delle royalty. Se per quanto riguarda il cacciatore di dinosauri il problema potrebbe essere di marginale importanza, visto lo scarso successo riscosso da Turok: Evolution, la perdita dei diritti sul baseball potrebbe avere ripercussioni ben peggiori per uno dei titoli di punta della Acclaim, All-Star Baseball, che senza i nomi e le fattezze dei professionisti della lega statunitense non avrà più molto appeal.

Konami annuncia Pro Evolution Soccer 4

Gioite, ToSi (già fatto, anche se penso che, quando i lettori avranno tra le mani queste pagine, avrò già fuso la PS2 con Winning Eleven 8. ndToSo) e tifosi di tutto il mondo: la divisione europea di Konami ha confermato lo sviluppo del quarto titolo della popolare serie calcistica, che vedrà la luce entro la fine dell'anno per PS2, Xbox e - gaudio! - PC. A occuparsene sarà ancora una volta Shingo "Seabass" Takatsuka e il team della Konami Computer Entertainment Tokyo. Inutile dire che, da buon seguito, anche Pro Evolution Soccer 4 promette di migliorare ulteriormente la già ottima esperienza di gioco presentata nel capitolo precedente, aggiungendo una nutrita serie di novità: praticamente ogni aspetto del gameplay sarà oggetto di restyling, a partire dal controllo della palla, movimenti del giocatore, dribbling, passaggi e cross. Le punizioni e i rigori saranno completamente rivisti, anche se Konami non ha fornito ulteriori informazioni in merito. La modalità carriera verrà ristrutturata così da prevedere, per esempio, la fine di una giovane promessa del calcio a causa di un infortunio, costringendo così il giocatore a ripensare la squadra. Verrà introdotta la modalità "My Best Eleven" che permetterà di costruire un vero e proprio "dream team", da far giocare in tutte le possibili coppe e competizioni del mondo, anche online.
Inevitabili le migliorie al comparto grafico del gioco, con calciatori più realistici, uniformi che si sporcano nel corso della partita, arbitri e guardialinee visibili su schermo, ecc. ecc. Yum!

Ritorna Trackmania con corse ancora più folli!

Forte del successo ottenuto in tutto il mondo dal suo originalissimo arcade automobilistico (il gioco dovrebbe arrivare anche nei negozi italiani proprio questo mese), la Nadeo ha annunciato lo sviluppo del sequel, intitolato Trackmania Sunrise, che promette ancora più divertimento e una cura decisamente superiore all'originale, che di per sé ha beneficiato di notevoli miglioramenti (sia estetici che di gameplay) con l'uscita del pacco ufficiale Power Up!. Il seguito di Trackmania offrirà ambientazioni inedite e sempre più vaste, nuove macchine che arriveranno fino a 400 chilometri all'ora, due modalità di gioco chiamate Platform e Crazy, e alcune modifiche al modello di guida che consentiranno un maggior controllo delle vetture durante i salti. Da ultimo, il gioco integrerà un programma peer-to-peer che consentirà un rapido scambio tra giocatori di livelli, skin e quant'altro.
Uscita prevista per l'autunno.

parte dal gruppo ALCOR (Autonomous Agent Laboratory for Cognitive Robotic) dell'Università La Sapienza di Roma. In una intervista rilasciata al sito Punto Informatico, uno dei membri della fortunata spedizione, Andrea Carbone, non ha potuto nascondere la propria soddisfazione per l'impresa compiuta a Lisbona: "Il clamore che suscita l'evento calcistico rischia di nascondere una competizione di valore come la Rescue, il cui scopo è quello di cercare degli standard (hardware, software, interfacce uomo-macchina, ecc...) nel dominio della robotica di soccorso. A differenza delle squadre giapponesi e iraniane, maggiormente focalizzare sull'hardware, il nostro sistema punta sul software o, come piace dire a noi, sull'intelligenza. Quest'anno abbiamo avuto una coppa e soprattutto molta soddisfazione. Si deve naturalmente citare il gruppo SPQR (potrebbe forse essere l'acronimo di "Sono Potenti Questi Robot"?, NdKikko), sempre del nostro dipartimento, che è entrato in finale come quinto gruppo e ha guadagnato il quarto posto". Precedentemente alla competizione di Lisbona, il team ALCOR aveva partecipato senza profitto alle ultime due precedenti edizioni della RoboCup Rescue, svoltesi a Edmonton nel 2002 e a Padova nel 2003. Bravi ragazzi!
Kikko

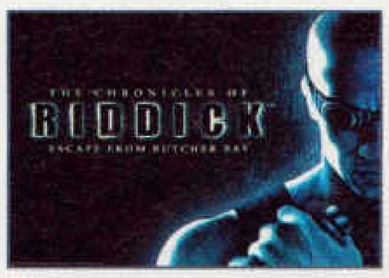
● Microsoft (ri)apre all'open source, anche in Italia

Piccole scosse telluriche. Già nei mesi scorsi se n'erano registrate, con l'apertura di Microsoft ad alcune frange della comunità open source, oltre alla pubblicazione di alcun parti del codice di Windows. Nel nostro paese però tutto a taciuto, per lo meno fino a poco fa. L'occasione è stato il ddl 1188 sul pluralismo informatico, il cui primo firmatario, il senatore dei Verdi Fiorello Cortiana, ha recentemente ricevuto una lettera aperta da parte di Microsoft Italia di cui vi propongo un significativo stralcio: "Il nostro obiettivo è quello dell'interoperabilità, mantenendo al tempo stesso il principio di neutralità e di libera scelta nelle decisioni d'acquisto di beni e servizi nella Pubblica Amministrazione, così da evitare il rischio di discriminare singoli fornitori o categorie di fornitori." Per altro Microsoft Italia ricorda a Cortiana che "per open standard non si deve intendere un particolare modello di sviluppo, ma qualcosa che è al di sopra di tutto questo. Microsoft si è da tempo mossa verso forme di condivisione del codice con una serie di operazioni, dallo Shared Source al progetto per la trasparenza del codice per governi ed istituzioni". Rivolgendosi direttamente al senatore dei Verdi, Microsoft Italia ha mostrato sintomatici segnali d'apprezzamento per il lavoro svolto in merito al ddl 1188: "Grazie

VOCI DI CORRIDOIO

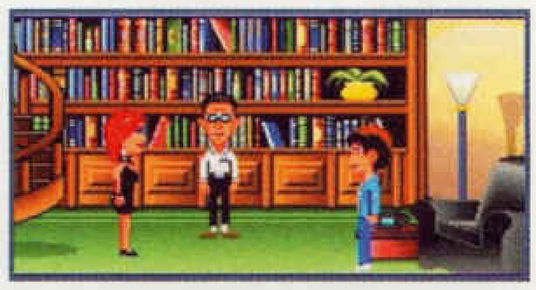
Riddick in arrivo anche per PC

L'ultima fatica cinematografica del carismatico Vin Diesel lo vede vestire nuovamente i panni del collerico criminale spaziale in Chronicles of Riddick, presto anche in Italia. Vivendi Universal Games ne ha tratto un ottimo videogame d'azione per Xbox, sottotitolato Escape from Butcher Bay, e per promuovere il titolo ha persino rilasciato gratuitamente la colonna sonora in formato mp3, da scaricare dal sito www.vugames.com.



Beh, tutto questo per dirvi che - come anticipato e previsto da parecchie persone da queste parti - il publisher americano ha confermato lo sviluppo della versione PC del gioco, della quale non sono al momento disponibili altre informazioni né una possibile data di uscita. Vi terremo aggiornati.

Maniac Mansion Deluxe anche in italiano!



Vi ricordate della voce di corridoio pubblicata qualche tempo fa su queste pagine, relativa alla "riedizione" non ufficiale del gran classico della LucasArts? Torniamo nuovamente sull'argomento perché Maniac Mansion Deluxe, il remake curato dalla LucasFan Games è stato tradotto completamente anche in italiano, ed è disponibile per il download all'indirizzo http://people.freenet.de/lucasfangames/maniac/index_eng.htm. L'opera di traduzione è stata portata avanti da Fabio Bisesti, Nicomede Fasiello, Tobia Tesan e Marco Lecher, cui vanno complimenti e ringraziamenti. Sul sito è comparsa anche una piccola nota di complimenti da parte di Ron Gilbert, il programmatore dell'avventura originale: "congratulazioni per Maniac Mansion Deluxe. Questa è la cosa più tosta che abbia mai visto da un sacco di anni! Ho passato una notte intera a rigiocarlo, e ha fatto riaffiorare ricordi incredibili. Quando ho iniziato, ero convinto di essermi dimenticato tutti gli enigmi, ma dopo qualche minuto ci sguazzavo a mio agio. Avete fatto un lavoro eccezionale. Tanto di cappello".

GP32

BLU (Back Light Unit)

Mobile Media Center

www.gp32.it

Giochi esclusivi per GP32:

GP32...libertà in movimento!

La più potente console portatile al mondo.
Ideale per giocare, ascoltare musica in Mp3, visualizzare immagini in Jpeg, filmati in DivX, leggere file di testo e molto altro ancora grazie al sistema operativo "aperto".
Intrattenimento digitale senza precedenti con il processore 32-bit RISC ARM9.
Grandi prestazioni e grafica di alta qualità su schermo 3,5" retroilluminato a 65.536 colori.
Giochi e applicativi a risoluzione 320X240. Suono stereo.
Decine fra giochi, emulatori e programmi sono liberamente scaricabili via internet.
Per ulteriori dettagli puoi visitare il sito: www.gp32.it
Il GP32 si collega al PC per lo scambio dei dati con il cavo USB.
Per la memorizzazione dei dati, la console utilizza Smart Media Card fino a 128 MB.

GIOCHI EMULATORI MP3 JPEG AVI DivX®

Graphics by New Media - Tutti i marchi e i simboli correlati sono registrati dai legittimi proprietari

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

NEW MEDIA
www.newmediaonline.it

gp32@newmediaonline.it

Arrivano i primi legionari inglesi

La Slitherine Software (www.slitherine.co.uk), software house britannica che il mese scorso è stata vittima del furto della copia master di Gates of Troy, ha annunciato Legion Arena, nuovo strategico online che dovrebbe vedere la luce tra poco più di un mesetto. Il gioco ci metterà nei panni del comandante di una legione romana, impegnato nella lotta contro i barbari che vogliono invadere Roma. Il nostro compito sarà quello di arruolare e addestrare le truppe di legionari, concentrarsi sul miglioramento delle abilità che ci saranno più utili in battaglia, al fine di costruire l'esercito più potente che si sia mai visto. Le partite si svolgeranno completamente online e i risultati saranno inviati al server che li utilizzerà per aggiornare le "classifiche" degli eserciti più potenti.
Legion Arena sfrutterà un motore grafico del tutto nuovo rispetto ai due precedenti giochi della serie Legion (cui si riferiscono queste immagini), tridimensionale, che permetterà lo svolgimento di battaglie che coinvolgono migliaia di soldati. Il giocatore potrà personalizzare le proprie armate cambiando il nome, i colori e persino le texture di ogni unità. Il gioco sarà scaricabile via Internet in modo del tutto gratuito; i giocatori potranno registrarsi, creare un account e utilizzarlo per qualche settimana, dopodiché sarà richiesto di pagare un canone di abbonamento al gioco. Caratteristica da non trascurare, le battaglie dureranno al massimo una mezz'ora, offrendo così un gioco che può facilmente inserirsi nelle mille attività e impegni di ogni giorno, senza richiedere troppo al nostro "poco" tempo libero.

American McGee ed Enlight annunciano Scrapland

Qualche mese fa vi abbiamo raccontato che il geniale American McGee avrebbe lavorato come consulente creativo per la Enlight Software di Trevor Chan; ebbene, il frutto di questa (prima) collaborazione si intitolerà Scrapland (www.scrapland.com), e vedrà la luce alla fine dell'anno per PC e Xbox. Sviluppato dalla Mercury Steam con la consulenza di McGee, il gioco è un action adventure in terza persona ambientato su Chimera, un bizzarro pianeta popolato da robot composti da scarti ("scrap parts"). Da qualche tempo ha fatto la sua comparsa il "Grande Database", un dispositivo grazie al quale i robot malfunzionanti o disattivati possono tornare in vita, identici al giorno in cui sono stati assemblati: una sorta di meccanismo di clonazione robotica, insomma... Il giocatore vestirà i panni di D-Tritus, atterrato su Chimera dopo un lungo viaggio e immediatamente coinvolto in una losca spirale di strani omicidi, che in realtà nascondono cospirazioni e macchinazioni volte a rovesciare l'attuale società dei robot.
Il gameplay di Scrapland si rifà a quello di Grand Theft Auto con un po' più di umorismo demenziale, possibilità di affrontare i nemici a piedi o a bordo di astronavi e mezzi robotizzati, trasformazioni meccanizzate e personalizzazione dei vari robot; sarà persino possibile prendere il controllo "remoto" di altri androidi e utilizzarli per portare a termine alcuni obiettivi. Che altro dire? Il titolo sembra promettente: l'ambientazione è accattivante, le prime immagini sono toste, e la firma di McGee è una garanzia. Avremo senz'altro modo di parlarne ancora.

alla Sua iniziativa legislativa ci troviamo di fronte alla grande opportunità di ampliare la discussione ed estendere l'ambito di lavoro all'intero settore dell'Information Technology per muovere verso soluzioni concrete e utili sia per il settore pubblico che per gli stessi consumatori". L'inaspettata apertura di Microsoft ha evidentemente scaturito forti segnali di apprezzamento da Cortiana che ha così pubblicamente commentato: "Sono lieto che Microsoft, la più grande azienda software del mondo e la più convinta sostenitrice del software proprietario, riconosca che solo in un contesto di pluralismo e sinergia è possibile una ulteriore crescita e sviluppo. È tempo che l'Italia assuma una posizione d'avanguardia che superi la frattura tra i diversi modelli di sviluppo, open source da un lato e software proprietario dall'altro. Apprezziamo il senso politico di questa disponibilità di Microsoft e ci auguriamo che venga accolta anche dai colleghi dei diversi gruppi". Un altro tassello verso il matrimonio tra open source e software commerciale è stato posto. A quando il completamento del puzzle?
Kikko

● Google naviga con le parole

Che Google stia facendo passi da gigante verso il predominio assoluto del web searching è palesemente sotto gli occhi di tutti, tanto che lo stesso Bill Gates ha espresso recentemente forti apprezzamenti per il suddetto motore di ricerca, paragonandolo alla Microsoft di una quindicina di anni fa. Uno dei fattori di successo di Google è senza dubbio la capacità di rinnovarsi costantemente e aggiungere tool comode in grado di semplificare la navigazione anche agli utenti meno esperti. L'ultima novità, recuperata di sana pianta dalla ormai defunta RealNames, si chiama "Naviga Con Le Parole", ed è una funzionalità aggiunta alla Google Bar che consente il reindirizzamento intelligente verso un sito web utilizzando parole chiave. Per esempio, inserendo "comune milano" si viene direttamente dirottati per l'appunto al sito ufficiale del Comune di Milano. In Google tale funzionalità è integrata con le normali funzioni di ricerca in modo tale che, in caso di reindirizzamento scorretto, il motore mostri link alternativi così da correggere rapidamente l'errore, insegnando al plug-in quale debba essere il corretto utilizzo di quella determinata parola chiave. In una nota Google ha fatto sapere che "Naviga Con Le Parole" è attualmente disponibile in 12 lingue tra le quali, oltre all'Inglese, all'Italiano e alle classiche lingue europee, spiccano il Giapponese, il Coreano, il Cinese e il Russo. Evviva!
Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

La O~3 Entertainment gioca sotto rete

Con gran senso del tempismo, la giovane casa di distribuzione ha presentato il suo primo titolo tennistico nel bel mezzo del torneo di Wimbledon. World Championship Tennis è sviluppato dalla Espaço Informática, e dovrebbe arrivare entro la fine dell'estate. Nel gioco potremo scegliere tra sedici diversi giocatori con abilità personalizzabili, importare una propria immagine, in sostituzione di quelle predefinite e affrontare una delle quattro diverse modalità disponibili: Arcade, Incontro di Torneo, Carriera e Allenamento.

Non mancherà il multiplayer sia su Internet che su rete locale, così come le condizioni meteo variabili durante gli incontri, e una quantomai necessaria Hall of Fame per tenere costantemente sotto controllo i propri progressi. Maggiori informazioni sul sito del publisher, www.o3entertainment.com.

L'antiterrorismo secondo Strategy First

Il publisher americano ha firmato un accordo con la Game Factory Interactive per pubblicare un nuovo simulatore di combattimento tattico a turni intitolato ALFA: Antiterror, previsto per il prossimo autunno. Per chi non lo sapesse - e io mi ci metto in pieno - l'ALFA è una divisione antiterrorismo del KGB formata in Russia nel 1974; i suoi agenti lavoravano sia in patria che in stati limitrofi all'Unione Sovietica, come l'Afghanistan e la Cecenia. La divisione ALFA continua a esistere ancora oggi, nonostante la "chiusura" del servizio segreto russo, o almeno questa è la tesi sposata dagli sviluppatori, che ci metteranno al comando dell'unità speciale in una serie di operazioni suddivise in quattro campagne, ricostruite secondo le esperienze di ex operativi dell'ALFA, ricoprendo un arco temporale che va dal 1984 al 2001. Svariate le ambientazioni dei diversi livelli, dai deserti caucasici alle piccole cittadine afgane. Non mancherà la modalità multiplayer, che mette uno contro l'altro i team speciali di altre nazioni: oltre all'ALFA sarà infatti possibile giocare nei panni di S.A.S (Gran Bretagna), Delta Force (USA), GSG-9 (Germania) e GIGN (Francia).

Ingame Screenshot

Progetta

Costruisci

Trionfa

www.deepsilver.it

www.trackmania.com

Test SPORT

"Più che un videogioco è una sorpresa continua!"

"Trackmania è [...] veloce, coinvolgente, con dei notevoli guizzi di originalità, una modalità multiplayer semplicemente strepitosa, cui si aggiunge come chicca finale la possibilità di costruire e scambiare piste con gli altri giocatori. [...] E' uno di quei titoli in grado di "rapire" fin dalla prima partita, e il cui coinvolgimento aumenta man mano che si prende confidenza con le meccaniche di gioco [...] se siete amanti delle corse arcade e cercate un titolo spassoso come pochi se ne sono visti nell'ultimo periodo, non potete lasciarvelo assolutamente scappare."

TGM Marzo 2004

Games Machine Star Player

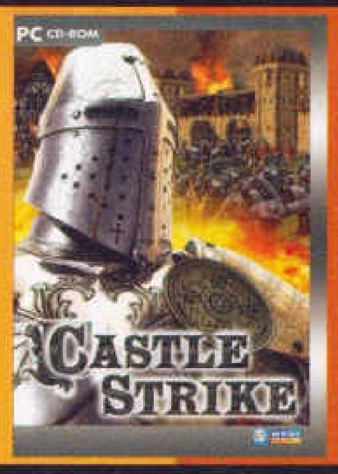
KOCH MEDIA

©2004 NADEO. Published under licensed by Deep Silver a division of KOCH Media. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners.

PUBLISHING

NEWAVE ITALIA
www.newave.it

www.e2publishing.net/games



"Castle Strike offre un'ottima varietà di missioni. Si va dalle classiche missioni "accumula risorse, crea esercito, massacra nemico" ad altre in cui si dovrà guidare solo uno sparuto gruppo di uomini per arrivare a vere e proprie missioni stealth con tanto di nemici dotati di cono visivo"

multiplayer.it 7,5

"Viaggio al centro della terra è un'ottima avventura grafica, come non se ne vedevano da tempo. Che ci farà pensare. Ci farà dannare. Ci farà sorridere. Ci farà commuovere. Insomma, ci darà tutte quelle emozioni che chiediamo a questo genere di giochi"

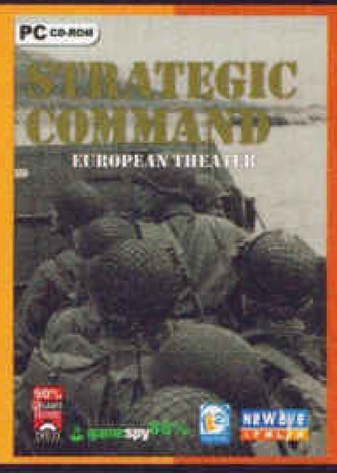
GAMES machine 78%

"Gun Metal si è rivelato davvero un bel gioco, semplice ma divertente e che rappresenta probabilmente, nella sua categoria, il meglio che si possa trovare su PC"

PCEYE.IT 7,5

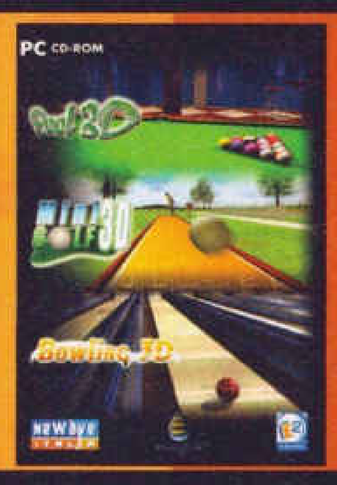
"I giochi di Strategia non sono mai stati così coinvolgenti"

gamespy.com ★★★★★



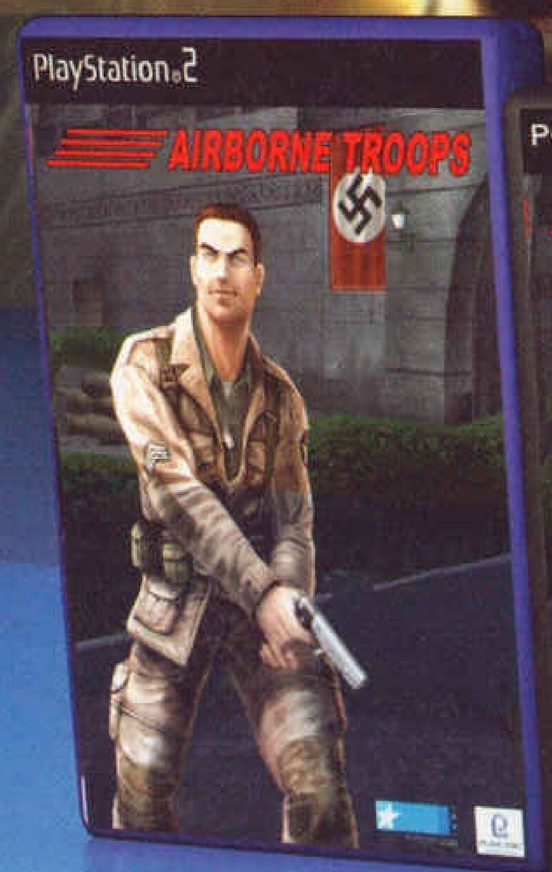
"Strategic Command è pulito ed elegante e facile da imparare come un wargame può essere"

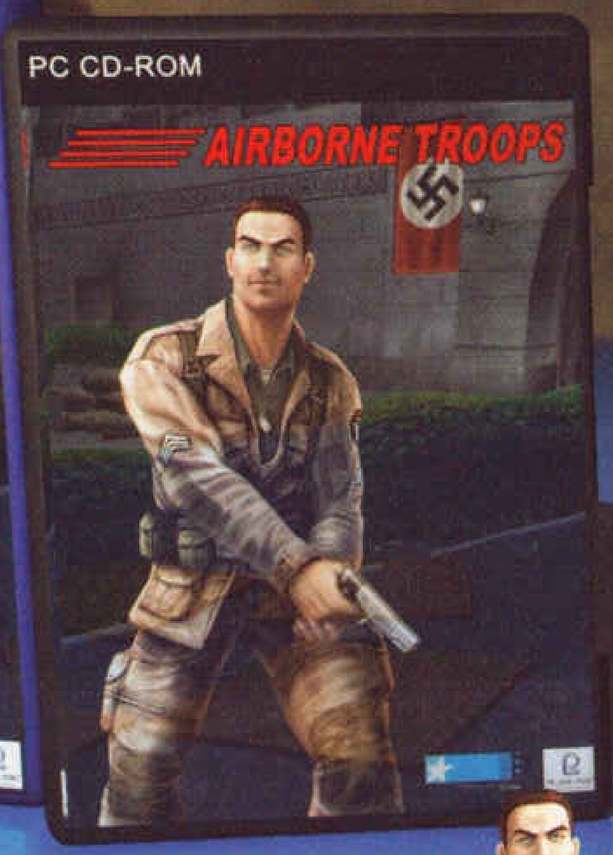
PC GAMER 90%

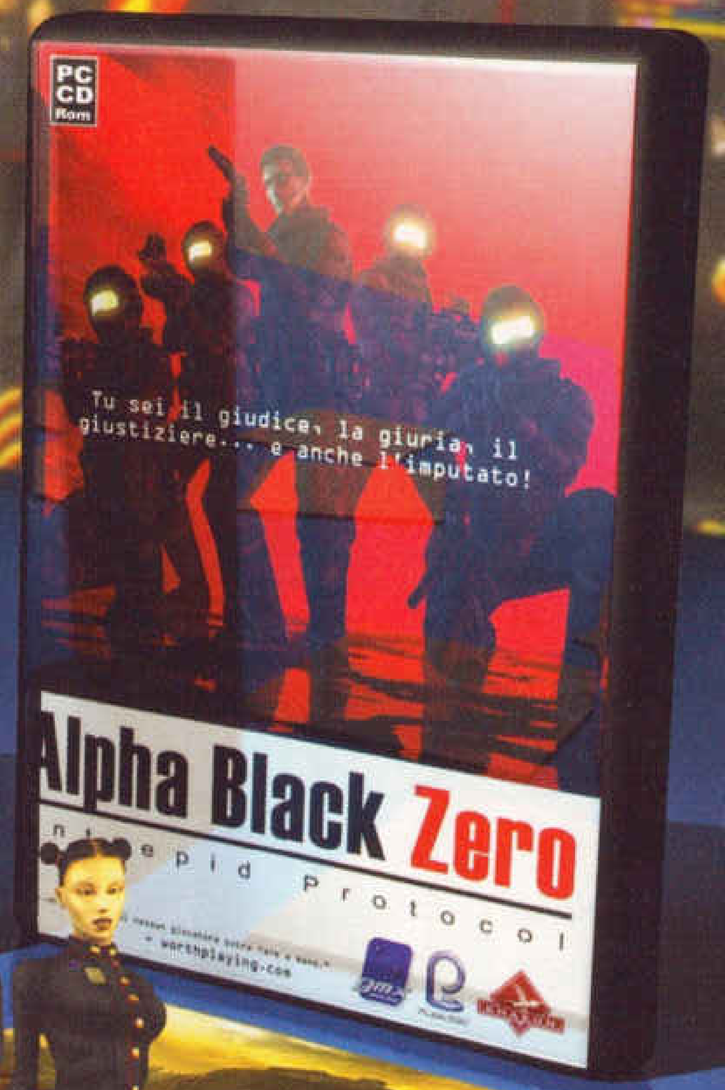


Distribuiti in Italia da: NEWAVE ITALIA s.r.l. - Via Baccio da Montelupo 62 - 50142 FIRENZE - Tel. 055.7326048

www.e2publishing.net/games







PUBLISHING

NEWAVE ITALIA
www.newave.it

Distribuiti in Italia da: NEWAVE ITALIA s.r.l. - Via Baccio da Montelupo 62 - 50142 FIRENZE - Tel. 055.7326048

ACTIVATE 2004

REPORTAGE

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi conoscere i futuri sviluppi dei titoli Activision? Segui le News di TGM Online!

Activision scende in campo a Barcellona per presentare la sua nuova line-up. Tra i titoli più attesi spiccano sicuramente Battlefront, Tony Hawk's Underground 2 e i seguiti di Vampire e Knights Of The Old Republic, che rispondono rispettivamente ai nomi di Bloodlines e The Sith Lords. Insomma, ci sarà di che divertirsi...

REPORTAGE

OLÈ

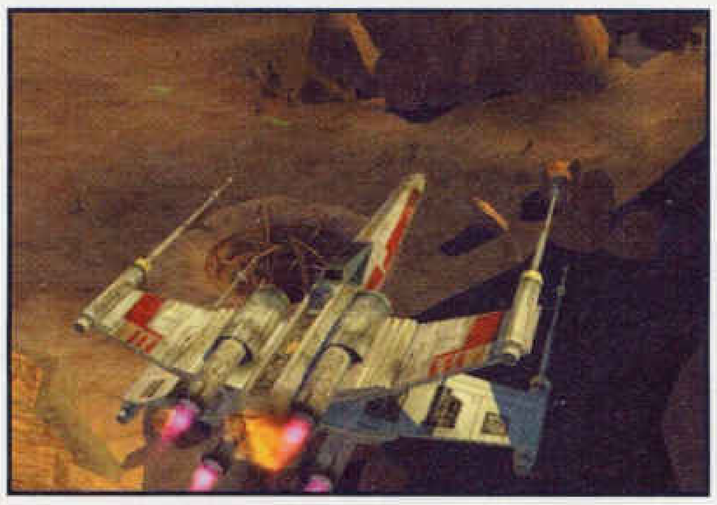
Titolo dal sapore ispanico per la prima trasferta di Activision oltremanica: finalmente, dopo anni di piogge, nebbie, cieli grigi e pietanze degne della migliore cucina Klingon, i capoccia di una delle più importanti software house mondiali hanno capito che era forse il caso di scegliere una location più solare per l'Activate 2004. Pertanto, eccomi qui a parlarvi della mia recente trasferta a Barcellona, dove la casa di Tony Hawk & Co. ha presentato la line-up per l'anno prossimo. Eccezionale la scelta dell'Hotel Arts, dal lusso semplicemente sfrenato, meno la line-up che, seppure interessante, non ha aggiunto molto di nuovo a quanto appena mostrato all'E3. Certo, con mezzora a disposizione per ogni titolo abbiamo potuto scendere molto più nel dettaglio di quanto non avessimo fatto a Los Angeles, però di grandi novità non se ne sono viste, e considerando che all'orizzonte Activision ha un nuovo Jedi Knight, Call of Duty 2, Quake 4 e True Crime 2, l'impressione è che l'edizione di quest'anno abbia viaggiato col freno a mano un po' tirato.

Per il resto, commoventi come sempre i tentativi degli Inglesi di dare un taglio europeo ai loro discorsi, salvo poi tirarsi la zappa sui piedi alla prima volta che non leggono un foglietto, col presidente di Activision UK che dice che "siccome è un territorio molto importante per noi, abbiamo deciso di tenere questa edizione dell'Activate in Inghilterra e resto d'Europa" (ma perché, mi domando io, l'Inghilterra invece dov'è, in Asia?) o coi vari PM o PR che si sono presentati come "responsabili per Inghilterra ed Europa" (e io che pensavo che fossero una cosa sola). Però quest'anno non si è disputata la gara a chi beve più birra tra inglesi e americani, ed è già un piccolo passo avanti...
Battute a parte, resta il fatto che Activision ha appena tagliato il traguardo del miliardo di dollari di fatturato, viaggia col vento in poppa e pare avere davanti a sé un futuro decisamente radioso. Pertanto, spazio alle preview e buona lettura...
Stefano Silvestri

STAR WARS: BATTLEFRONT

SVILUPPATORE: Pandemic Studios - DATA DI USCITA: Settembre 2004

La stagione passata è stata davvero memorabile per i fan di Star Wars, imbelliti dal sensazionale RPG Knights of The Old Republic e dal nuovo episodio della serie Jedi Knight, il valido Jedi Academy. L'annata che ci accingiamo a vivere non sembra tuttavia destinata a lasciare l'amaro in bocca, anzi. A cominciare proprio da Battlefront, gustoso incrocio tra l'acclamata serie online Battlefield e il mondo di Luke Skywalker, un promettente shooter che saprà sicuramente ampliare i già vasti orizzonti del brand LucasArts.
Pur dotato di una discreta sezione in singolo, costituita da due campagne, Battlefront è stato realizzato espressamente per l'online gaming, forte della possibilità di supportare decine di giocatori all'interno di quindici ambientazioni sparse su dieci pianeti, da Tatooine a Yavin. Gli utenti potranno scegliere il proprio alter ego digitale tra una schiera di ben venti personaggi, suddivisi



a loro volta in quattro grandi fazioni: Rebel Alliance, Galactic Empire, Republic Clone Army e Separatist Battle Droids. Ogni unità disporrà di abilità speciali e della libertà di utilizzare quindici veicoli diversi per gli spostamenti terrestri e aerei, tra cui gli AT-ST, le moto volanti e gli X-Wing. L'elemento più caratteristico di Battlefront sarà la presenza dell'inedito Conquest Mode, una modalità decisamente votata al gioco cooperativo. Divisi in squadre, i giocatori dovranno contare costantemente sull'appoggio dei propri compagni per avere la meglio sugli avversari, con l'obiettivo finale della conquista dell'intero universo, pianeta dopo pianeta. Alla luce di questa caratteristica, il supporto per la comunicazione vocale assume un ruolo di primissimo piano, ciliegina sulla torta di un titolo che promette un'esperienza multiplayer assolutamente coinvolgente. Sarà davvero così? Tra pochissime settimane avremo il responso definitivo, ma le sensazioni sono quelle giuste. Che la Forza sia con noi!

THE MOVIES — SVILUPPATORE: Lionhead Studios - DATA DI USCITA: 2005

Si sa, quando c'è di mezzo Peter Molyneux si può scommettere a occhi chiusi sulla qualità del prodotto e... sui ritardi! Già, perchè il grande game designer inglese ci ha abituato a tempi di lavorazione mediamente lunghi, prassi rispettata in pieno con The Movies, gestionale la cui esistenza è stata svelata diversi mesi fa e che a tutt'oggi appare ancora ben lontano dalla pubblicazione (si parla di un generico 2005). The Movies, come tutti i prodotti targati Lionhead, è un titolo maledettamente ambizioso che ci permetterà di gestire in prima persona una vera e propria Hollywood virtuale, dagli inizi del Novecento fino ai giorni nostri. A capo dello studio controlleremo tutto, ma proprio tutto, dal copione di ogni singolo film, alla composizione del cast e della troupe, fino alla scelta di luci e suoni. L'obiettivo? Semplice, scalare l'Olimpo della Settima Arte e diventare i più grandi produttori del mondo, gente in grado di influenzare mode e costumi e capaci di introdurre nuove tecnologie di ripresa. Insomma, c'è solo l'imbarazzo della scelta.
The Movies è strutturato su due modalità principali. La prima, denominata Sandbox Mode, focalizzerà i nostri compiti sulla sola realizzazione dei film. Nello Story Mode, invece, costruiremo da zero il nostro studio cinematografico e lo seguiremo passo passo nel corso della sua evoluzione. Interessante la possibilità di costruire, oltre agli studios veri e propri, anche strutture di supporto, come la scuola di recitazione, necessaria per svezzare nuovi talenti, e la scuola per tecnici. Se i nostri attori dovessero poi cadere nella trappola dell'alcool, della droga o della trippa, niente paura: un efficiente centro di riabilitazione ce li riconsegnerà come nuovi, pronti per essere spremuti in vista di un nuovo colossal.
The Movies terrà anche conto degli stati d'animo delle star, persone bizzose per antonomasia e duro banco di prova per la pazienza dei producer.
Non ci resta che attendere che il meticoloso Molyneux finisca il proprio lavoro. Ciak, si gira!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 — SVILUPPATORE: Neversoft - DATA DI USCITA: Autunno 2004

E ci voleva tanto? Dopo anni di rincorse affannose nei confronti del mondo console, il nostro amato PC può ora finalmente godersi l'uscita del nuovo Tony Hawk in contemporanea con la pubblicazione della versione per PS2. Sull'onda del grande successo dei predecessori, THUG 2 introdurrà una serie di gustosissime novità che renderanno l'offerta ancor più allettante. Tanto per cominciare, il nuovo prodotto Neversoft si baserà su due modalità di gioco principali, Story e Classic. Lo storymode comincia dove il precedente episodio si era concluso: da niubbi dello skate siamo ora diventati giovani professionisti, tanto promettenti da convincere il grande Tony a inserirci nel suo team e a portarci in giro per il mondo. L'occasione è il World Destruction Tour, folle manifestazione che ci vedrà all'opera all'interno di sei grandi città sparse tra Stati Uniti, Spagna, Germania e Francia contro la squadra di Bam Margera. Tra folli evoluzioni e qualche osso rotto, ai vincitori andranno ricchi premi e cotillon, mentre i perdenti saranno costretti a pagare interamente le spese di viaggio! Durante lo storymode potremo anche cambiare personaggio e controllare direttamente alcuni dei nostri compagni di squadra o una special guest.
Nel Classic mode ritroveremo le sessioni da due minuti viste già nei precedenti episodi, con quindici livelli disponibili e una serie di nuovi obiettivi da raggiungere.
Le possibilità di personalizzazione, da sempre fiore all'occhiello della serie di Tony Hawk, si estenderanno in maniera esponenziale, partendo dai già visti Create-A-Goal e Create-A-Park, passando per un rivoluzionario Face in The Game (programma che ci permetterà di importare nel gioco il nostro volto) e un nuovissimo Create-A-Graphic, l'ideale per creare il nostro logo personalizzato da usare per graffiti e stickers.
Uno dei brand più amati e cool del panorama videoludico sta per tornare. Comunque vada, sarà un successo...

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

SVILUPPATORE: Troika Games - DATA DI USCITA: Autunno 2004

Secondo episodio della trasposizione videoludica del gioco di ruolo cartaceo Vampire The Masquerade, Bloodlines rappresenta un deciso punto di svolta per Troika Games e per il modo stesso di concepire un RPG.

Abbandonata totalmente l'impostazione di Redemption, il nuovo titolo si avvarrà del Source, l'engine proprietario di Valve già alla base di Half-Life 2, in nome di una commistione tra GdR e FPS che già fin d'ora promette coinvolgimento a go-go. Come dire, una specie di Deus Ex riveduto e corretto...

Nella goticheggiante cornice di una Los Angeles immaginaria, costruiremo il nostro vampiro (sette classi disponibili, ognuna collegata ad altrettante casate) e ne seguiremo passo passo l'evoluzione, attraverso l'acquisizione e il potenziamento di numerosissimi poteri, dall'invisibilità, al controllo mentale, alla possessione, fino alla forza e alla velocità sovrumane. Le infinite variabili presenti in Bloodlines si ripercuoteranno sullo sviluppo della storia, dandoci la possibilità di rigiocare più volte il titolo Troika con la certezza di affrontare situazioni sempre diverse. Merito soprattutto della complessa struttura delle quest, basate su una fitta interazione con decine di personaggi mossi da un'Intelligenza Artificiale composta da sezioni indipendenti, scelta tecnica che aumenta fortemente la flessibilità di ogni singola azione. Curioso notare come Bloodlines, primo titolo a ricevere in licenza l'engine di Half-Life 2, sia legato nel bene e nel male alle sorti di Valve, visto che per ragioni di contratto il nuovo Vampire non potrà essere pubblicato prima dell'attesissimo giocone di Gordon Freeman. Un motivo in più per sperare che dalle parti di Bellevue si diano una mossa...

SHARK TALE

SVILUPPATORE: Edge of Reality - DATA DI USCITA: Ottobre 2004

Shark Tale, prodotto da Dreamworks e realizzato dagli stessi autori di Shrek, si prospetta come uno dei film d'animazione più interessanti della prossima stagione, forte della presenza in veste di doppiatori di numerose star di Hollywood, da Will Smith ad Angelina Jolie, passando per Jack Black (quello di School of Rock), Renée Zellweger e Martin Scorsese. Inevitabile il tie-in videoludico, che sembra davvero ricco di aspetti originali e divertenti. Nei panni di Oscar, un pesciolino dalla parlantina serrata (una specie di Ciuchino ittico, tanto per capirci. Lo avete visto Shrek, no?), affronteremo venticinque missioni all'interno di sei ambientazioni diverse, tra mille pericoli e personaggi sorprendenti. Ciò che stupisce maggiormente del titolo Activision, sorvolando su una trama ancora tutta da svelare, è la commistione di generi che caratterizza l'intera struttura di gioco. Un impianto fondamentalmente action sarà dunque affiancato da fasi racing, sezioni picchiaduro, esplorazioni degne di un'avventura grafica e una spruzzatina di stealth, in nome di un'offerta eterogenea e potenzialmente vincente, esaltata da un engine 3D che si preannuncia di alta qualità. L'aspetto più folle di Shark Tale è tuttavia dato dalla presenza di una specie di rhythm game alla Britney's Dance Beat (non fate finta di non conoscerlo!), col quale potremo muovere Oscar al ritmo di musica hip hop, seguendo i movimenti suggeritici dal gioco. E per stare in tema, la colonna sonora di Shark Tale sarà irresistibilmente imbastita su ritmiche funky, ideale contraltare musicale della briosa verve del protagonista, con brani originali di artisti universalmente noti.
Non sono molti i tie-in di qualità, ma Shark Tale sembra disporre di tutti gli elementi per sfondare e riscuotere consensi non solo tra i giocatori più giovani, ma anche tra gli utenti non esattamente di primo pelo. Tutto dipenderà dal prode Oscar...

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

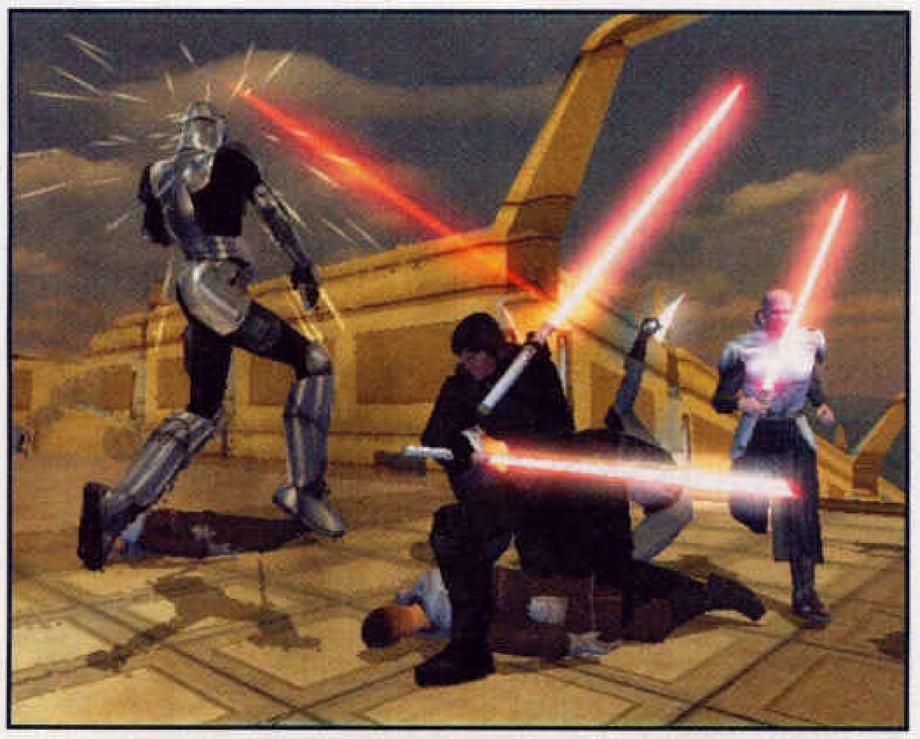
SVILUPPATORE: Obsidian Entertainment - DATA DI USCITA: Dicembre 2004

A un anno dall'ottimo Knights of The Old Republic, RPG ambientato nel mondo di Star Wars quattromila anni prima delle vicende narrate in Episodio I, ecco arrivare il sequel Sith Lords, preceduto da un inaspettato avvicendamento nel team di sviluppo. Fuori i pluridecorati Bioware, dentro Obsidian Entertainment, software house fondata da programmatori in passato coinvolti in titoli quali Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate: Dark Alliance e Planetscape: Torment. Insomma, non proprio gli ultimi arrivati.

Sith Lords colloca le proprie vicende quattro anni dopo la fine del primo KoTOR. I Jedi sono a un passo dall'estinzione e i malvagi Sith sono sulle tracce di colui che potrebbe guidare i nobili cavalieri alla riscossa. Chi sarà mai?

Partendo dalla fortunata formula del predecessore, Sith Lords introdurrà numerose novità, concentrate soprattutto sulla creazione del protagonista. Saranno infatti disponibili ben sei classi aggiuntive, dal Jedi Weapon Master al Sith Assassin. Il nostro personaggio potrà inoltre contare su ben trenta nuovi poteri della Forza, tra i quali spiccano il Force Sight (dà la possibilità di vedere attraverso i muri) e il Force Confusion (in grado di scatenare due nemici l'uno contro l'altro). I mondi esplorabili offriranno poi due nuove ambientazioni, la colonia mineraria Peragus e Telos, pianeta distrutto dalla guerra e ora in fase di lenta e difficile ricostruzione. Sith Lords ci permetterà anche un utilizzo più versatile del nostro gruppo di avventurieri, con numerosi personaggi secondari controllabili direttamente durante le varie "side quest" che ci verranno proposte. Come in tutti i giochi dedicati a Star Wars, infine, il nostro protagonista potrà scegliere se schierarsi dalla parte del Bene (Light Side) o dalla parte del Male (Dark Side), con inevitabili ripercussioni sulla struttura della storia.

Piatto ricco, mi ci ficco. Non ci sono motivi per dubitare della buona riuscita di Sith Lords, degno successore di uno dei giochi più belli e appassionanti della passata stagione. Preparate le vostre spade laser. L'avventura sta per ricominciare...



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

SVILUPPATORE: LucasArts - DATA DI USCITA: Febbraio 2005

Il terzetto dei titoli Activision dedicati a Star Wars si chiude con Republic Commando, FPS a squadre (in singolo e multiplayer) che promette alcune succose novità capaci di rinnovare un genere ultimamente un po' stantio.

Il corpo dei Republic Commando è l'élite dei Clone Troopers ed è stato creato per affrontare le missioni più complesse e pericolose: liberazione di ostaggi, recupero di dati, assassinii, assalti e sabotaggi. In quanto membri di questo Commando speciale avremo accesso a una dozzina di armi direttamente mutuate dal mondo di Star Wars, tutte dannatamente carismatiche e ben caratterizzate. Il punto di forza del nuovo prodotto LucasArts è tuttavia costituito dalla presenza della caratteristica denominata One Touch Squad Control, un sistema che ci consentirà di impartire ordini precisi e immediati ai compagni di team relativi all'area da presidiare e alle azioni offensive da intraprendere.

Qualcosa di molto simile a quanto visto mesi fa con Freedom Fighters, ma con un grado di precisione e completezza sicuramente superiore.

Collocato nel periodo a cavallo di Episodio I ed Episodio II, Republic Commando baserà molto del suo appeal sulla fedele riproduzione di ambienti tanto cari agli amanti dei lungometraggi Lucas, inclusi i pianeti Geonosis e Kashyyyk, la terra di origine dei pelosi Wookiee, all'interno di quattordici livelli modellati sul versatile Unreal Engine, debitamente rimaneggiato per l'occasione.

Il multiplayer online, "patrocinato" da Gamespy e imprescindibile valore aggiunto di Republic Commando, potrà contare su una classica serie di modalità, dal Deathmatch, al Team Deathmatch, al Capture the Flag.

ROME: TOTAL WAR

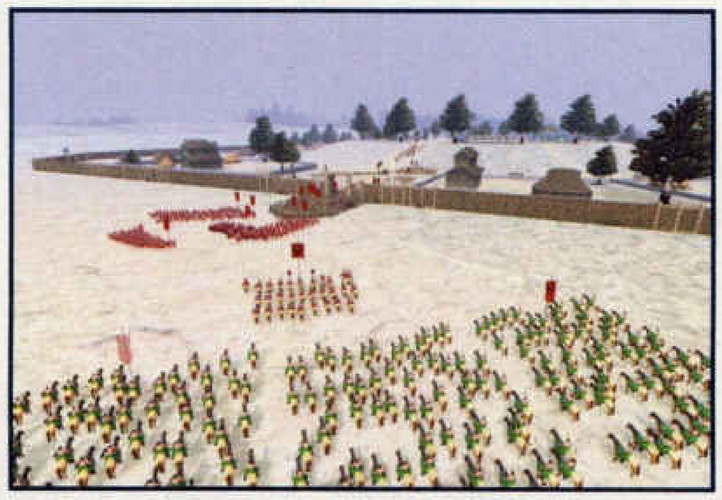
SVILUPPATORE: Creative Assembly - DATA DI USCITA: Settembre 2004

Dai, che forse ce la facciamo. Dopo ritardi su ritardi, il rimandatissimo nuovo episodio della premiata serie Total War è pronto a entrare nell'arena. Rome: Total War, da molti considerato la killer application definitiva nel panorama RTS, è a un passo dalla pubblicazione, per la gioia dei tantissimi fan del marchio targato Creative Assembly.

Ambientato nel cruciale periodo di transizione dalla repubblica all'impero, Rome: Total War ci consentirà la scalata al potere assoluto attraverso battaglie, alleanze e commerci, il tutto all'interno di campagne e missioni assai numerose, ispirate a reali avvenimenti storici.

Chi ha già avuto modo di giocare con i precedenti capitoli della serie ritroverà alcune caratteristiche familiari, come la possibilità di scegliere tra uno schema a turni e uno in tempo reale, attorniate da molte succose novità. Quello che colpisce maggiormente, di primo acchito, è senza dubbio la sensazionale grafica, splendidamente 3D. Dai panorami, alle città dettagliatissime, ai passi montuosi, fino alle distese marine, tutto sarà in grado di offrirci un'immedesimazione totale nelle vicende di gioco, grazie anche alla libertà nella gestione di inquadrature e visuali. Come se non bastasse, si è anche deciso di introdurre elementi variabili, come le condizioni climatiche e lo scorrere delle stagioni.

Quel che più conta è tuttavia l'impianto strategico, a sua volta rivisto e potenzialmente ai vertici della categoria. Rome: Total War include la bellezza di ventuno fazioni diverse, suddivise in sei culture. Un'offerta senza paragoni, capace di ricreare fedelmente la complessità degli scenari dell'epoca. Ogni fazione, dai Romani, ai Greci, ai Britanni, avrà uno sviluppo tecnologico peculiare e potrà costruire trenta tipi diversi di edifici. Stesso discorso per le truppe, complessivamente composte da oltre duecento unità (circa venti per fazione) e comprendenti opliti, guardie pretoriane, legionari, fino a presenze speciali come gli elefanti cartaginesi e i mezzi d'assedio. L'RTS definitivo? Gli indizi ci sono tutti. Tra poche settimane conosceremo il verdetto.



LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

SVILUPPATORE: Amaze - DATA DI USCITA: Novembre 2004

Nome nuovo della narrativa fantastica d'Oltreoceano, Lemony Snicket, pseudonimo dietro il quale si cela il trentaduenne David Handler, è autore del ciclo per ragazzi A Series of Unfortunate Events, attualmente composto da dieci romanzi di ambientazione goticheggiante (se ne prevedono tredici), capaci addirittura di rivaleggiare sul mercato anglosassone con Harry Potter. Protagonisti dei lavori di Snicket sono i fratelli Baudelaire, rimasti orfani e affidati alle cure dello zio, il malvagio conte Olaf, deciso a mettere le mani sulla loro eredità. Il successo della serie ha convinto Hollywood a girare un film che vedrà la presenza d'eccezione di Jim Carrey nel ruolo del cattivone Olaf. Poteva il videoludo lasciarsi sfuggire un boccone così prelibato? Certo che no!

Previsto per il prossimo novembre, ASOUE si presenta come un ibrido action-RPG con venature platform, nel quale vivremo le vicende narrate dalla penna di Snicket nei primi tre libri della serie, impersonando a turno tutti e tre i fratelli Baudelaire e sfruttando al meglio le caratteristiche personali di ognuno di loro. Ecco allora comparire Violet, con le sue mirabolanti invenzioni, Klaus, dall'intelletto sopraffino, e l'aggressiva Sunny (occhio ai suoi morsi!), la piccola del gruppo.

Il gioco sarà imbastito su un'alternanza di fasi puramente action, con salti e combattimenti a bizzeffe, e puzzle da risolvere, quasi sempre con l'aiuto di qualche strana invenzione di Violet. Il tutto all'interno di venti missioni diverse, che spazieranno dal maniero di Olaf alla casa di zia Josephine.

Dalle notizie in nostro possesso, sembra proprio che Lemony Snicket voglia affrontare ad armi pari il maghetto della Rowling anche in campo videoludico, con un prodotto che farà la gioia dei fan (ancora pochini in Italia, a dire il vero...) e che, se degnamente realizzato, potrà contare su avvincenti atmosfere oscure e misteriose.

GAME OF THE SHOW

BEST OF SHOW
GAMESPOT
E3
2004

"TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3...
...CI HA SEMPLICEMENTE TRAVOLTO" — GAMESPOT

PC CD-ROM

www.splintercell.it

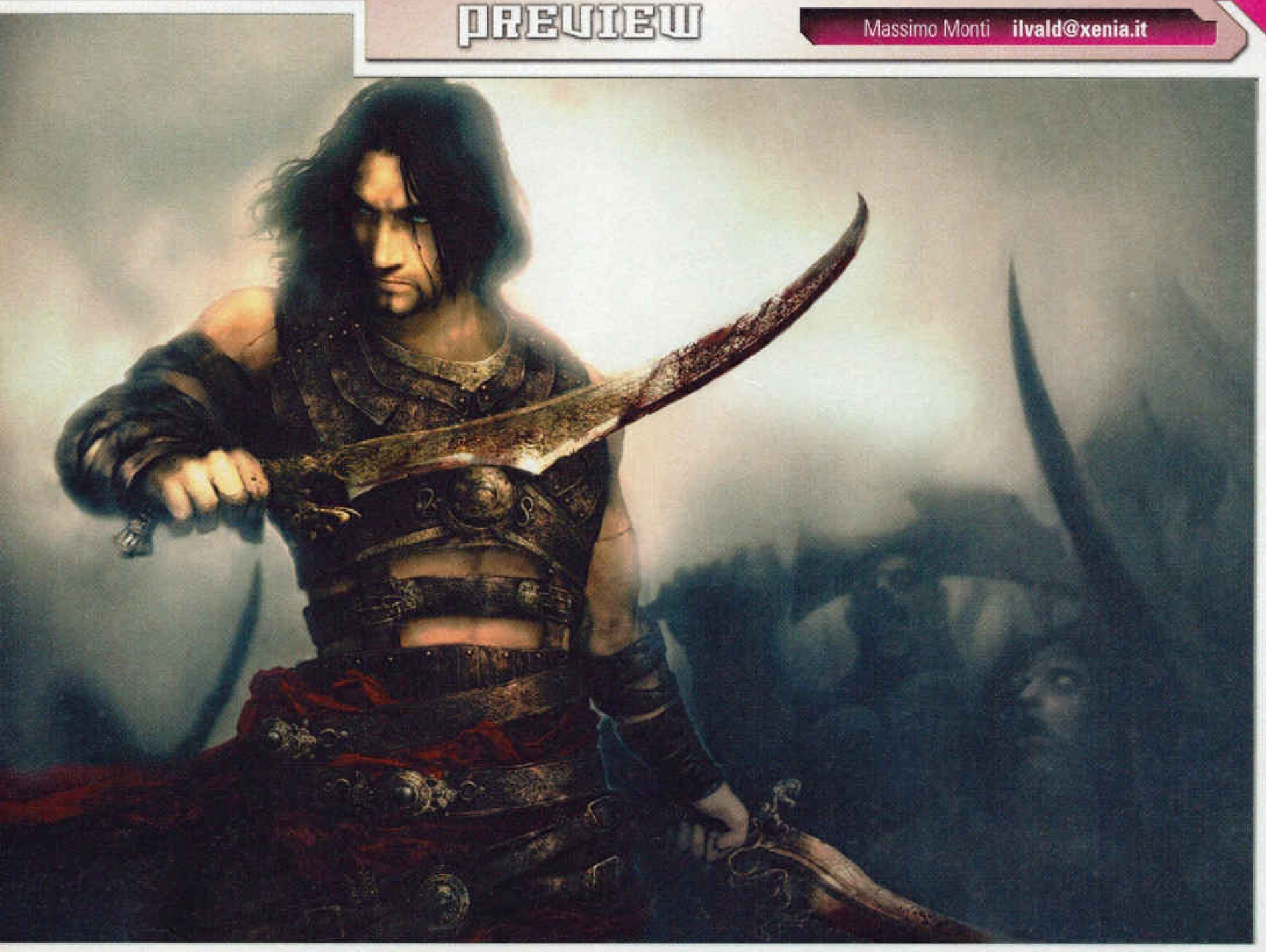
INVERNO 2004

UBISOFT

PRINCE OF PERSIA 2

PREVIEW

Massimo Monti **ilvald@xenia.it**



SVILUPPATORE
UbiSoft Montreal

PUBLISHER
UbiSoft Entertainment

DISTRIBUTORE
UbiSoft

USCITA
Novembre 2004

SITO
www.princeofpersiagame.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione Download di TGM Online ti aspettano il trailer e alcuni fantastici artwork di PoP 2!

Ci sono tante ingiustizie a questo mondo e spesso non ci possiamo fare molto per combatterle. Però, se una donna morta resuscitata da un felino egiziano volesse metterci il muso, forse qualcosa cambierebbe...

PREVIEW

Uscito senza troppo clamore in un anno (stiamo parlando del 2003) in cui tutto sembrava dovesse ruotare intorno ai due blockbuster DooM 3 e Half-Life 2 (che invece a oggi, 25 luglio '04, stiamo ancora aspettando...), Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo conquistò in breve tempo le copertine delle riviste di mezzo mondo, ricevette recensioni entusiaste e, soprattutto, incontrò il plauso quasi unanime del pubblico, che lo fece diventare a ragione uno dei titoli più apprezzati della passata stagione videoludica. Ambientazione fantasy da "Mille e Una Notte", struttura di gioco semplice ma intrigante, perfetto bilanciamento di sezioni platform e combattimenti spettacolari, il tutto condito da animazioni sopraffine e un controllo del personaggio da prendere come paradigma: questa la ricetta vincente del videogame realizzato dal team UbiSoft Montreal guidato dal Produttore Esecutivo della serie, Yannis Mallat, e dalla "guida spirituale", o più esattamente e meno prosaicamente, dallo storico e prestigioso consulente Jordan Mechner, ovverosia il creatore del Prince of Persia primigenio, risalente al lontano 1989 (e in "anni videoludici" si tratta veramente di un sacco di tempo fa).

Tutti i videogiocatori rimasti affascinati dalla "rinascita" del Principe, tornato a calcare gli schermi delle piattaforme di gioco più disparate con eguale successo facendo dimenticare in fretta la sfortunata parentesi offerta dal mediocre Prince Of Persia 3D del 1999, possono ora iniziare ad affilare le loro lame in attesa del prossimo novembre, quando debutterà il seguito di Le Sabbie del Tempo (da notare infatti che il gioco ha perso qualsiasi sottotitolo, accontentandosi solo del classico numero cardinale, quasi a voler rimarcare che il passato è ormai stato azzerato). Per

"RIPONEVAMO MOLTA FIDUCIA IN LE SABBIE DEL TEMPO ED ERAVAMO CONSCI DEL BUON LAVORO CHE STAVAMO FACENDO".
YANNIS MALLAT - PRODUTTORE ESECUTIVO DI PRINCE OF PERSIA

▲ I nemici potranno essere infilzati e uccisi con un solo, letale colpo. Prenderli alle spalle, invece, richiederà abilità e prontezza di riflessi (niente doppi sensi, please... ndToSo).

meglio presentare questo nuovo capitolo alla stampa italiana, UbiSoft Italia ha organizzato un piacevole incontro con il già citato Yannis Mallat, il quale ha entusiasticamente sviscerato le novità, le peculiarità e le migliorie introdotte in questo "seguito" (per amor di precisione: cronologicamente si tratta del quindi episodio, il secondo però sviluppato dal team UbiSoft Montreal e legato narrativamente al predecessore).
All'interno dell'elegante lounge bar "Siddharta" di Milano, i PR nostrani ci hanno fatto trovare, oltre a un'abbondante colazione con la quale addolcirci il palato ancor prima di iniziare l'evento, un bel videoproiettore che ci ha permesso di visionare in anteprima il gioco e confermare le dichiarazioni riportate nelle (inevitabilmente) entusiastiche cartelle stampa. Il tutto è avvenuto con il disponibilissimo Yannis intento a giocare e a rispondere alle nostre domande, che si sono accavallate mentre il Producer ci mostrava, saltellando da un livello all'altro del gioco (completo al 65/70%), i punti salienti di questa nuova avventura.
Di seguito, trovate il resoconto della chiacchierata che abbiamo fatto con Yannis...

L'INTERVISTA

TGM: La prima cosa che colpisce di Prince of Persia 2, sin dall'introduzione, è l'atmosfera cupa e oscura che ammanta il gioco. Tale inversione di rotta rispetto a Le Sabbie del Tempo è stata decisa a priori o è stata sviluppata mano a mano che procedevate con lo sviluppo di questo secondo capitolo?
Yannis Mallat: Bene... questa domanda mi permette immediatamente di chiarire una questione di cui si parla sin da quando è stato annunciato Prince of Persia 2, vale a dire il fatto di aver prodotto un seguito a così breve distanza dal gioco precedente, con tutte le supposizioni del caso: "Hanno voluto sfruttare il successo di Le Sabbie del Tempo a discapito della qualità", "Che novità ci possono essere con un gioco così ravvicinato",

LA PAURA E L'OPPRESSIONE DEL PROTAGONISTA SFOCIANO IN UN'AMBIENTAZIONE TETRA, IN NEMICI MALIGNI, IN SITUAZIONI DISPERATE IN CUI BISOGNA IN QUALCHE MODO RISVEGLIARE IL PROPRIO "LATO OSCURO"

e così via... Rispondo a tutto ciò dicendo semplicemente che noi riponevamo molta fiducia in Le Sabbie del Tempo ed eravamo consci del buon lavoro che stavamo facendo, tant'è che lo sviluppo di PoP 2 cominciò prima del completamento di PoP: LSdT. Inoltre, un seguito costruito sullo scheletro del predecessore permette di usare tool di programmazione rodati e stabili, che vengono ovviamente affinati strada facendo ma che sono ormai perfettamente padroneggiati dai ragazzi del team. I tempi di produzione quindi si abbattono considerevolmente e nel contempo si ha la possibilità di ottenere risultati ancora superiori, pur utilizzando gli stessi strumenti.

TGM: Perfetto, concetto chiarissimo... e per quanto riguarda l'atmosfera cupa e tutto il resto?
YM: Giusto, me ne stavo dimenticando... l'atmosfera riflette appieno la storia in cui si troverà coinvolto il Principe, e con lui il videogiocatore. Brevemente posso così riassumere la trama generale di PoP 2: al termine di PoP, il Principe è tornato a Babilonia, inseguito però da una misteriosa creatura di natura mitologica chiamata Dahaka. Questa bestia ha il compito di eliminare il Principe in quanto artefice della distorsione temporale causata dalla distruzione della clessidra contenente le famigerate Sabbie del Tempo. L'unico modo che ha il protagonista di sopravvivere consiste nel recarsi nell'Isola del Tempo, luogo in cui furono generate le Sabbie magiche, e qui trovare un modo per viaggiare nel passato e impedire all'Imperatrice del Tempo di creare tali Sabbie. Ovviamente lungo la via il Principe troverà svariati ostacoli nella forma di creature intenzionate a impedirgli di compiere la

CREATURE DELLE TENEBRE

Nel corso della presentazione, precisamente quando Yannis Mallat ha parlato delle fonti d'ispirazione per questo oscuro, nuovo capitolo del Principe, il Produttore Esecutivo ha citato anche Brom, nome che potrebbe non far accendere a tutti la fatidica lampadina (non tanto quanto un "Il Signore degli Anelli..."). Gerald Brom, classe 1965, cresciuto giramondo al seguito del padre aviatore, ha fin da subito mostrato un grande talento per l'illustrazione e una predilezione un po' inquietante per immagini che coniugassero bellezza, mostruosità e bizzarria. Approdato alla TSR, prestigiosa compagnia produttrice di giochi di ruolo e libri (Dungeons & Dragons viene da lì), Brom diede sfogo alla sua vena visionaria impreziosendo tutte le più famose pubblicazioni della casa editrice, tornando poi sul mercato come libero professionista abbracciando qualunque sfaccettatura nel campo del fantasy/horror/sci-fi, con un occhio di riguardo per il loro "lato oscuro". Da lui e dalle sue opere si sono fatti suggestionare i creativi del team UbiSoft Montreal per caratterizzare le creature che popolano Prince of Persia 2, e il risultato ottenuto può già considerarsi di tutto rispetto, specie ammirando i bestioni che sarà possibile affrontare nel corso del titolo (e di cui dovreste trovare una foto qui intorno).

▲ Le ambientazioni saranno caratterizzate, come in Le Sabbie del Tempo, da enormi stanze nelle quali farsi largo sfruttando le doti acrobatiche del Principe.

▲ Un esempio di utilizzo interattivo delle trappole presenti nel gioco: i nemici possono essere infilzati per ferirli gravemente o addirittura eliminarli del tutto.

▲ **Yannis Mallat posa a fianco della locandina della sua ultima "creatura".**

sua missione, ma non mancheranno sporadici incontri con personaggi pronti ad aiutare il protagonista, come Kaileena, una serva dell'Imperatrice.

TGM: Guardandoti in azione mentre giochi, è impossibile non notare la sostanziosa virata verso una violenza iconografica abbastanza spinta. Si tratta di un bel cambiamento rispetto al clima "fiabesco" di PoP.
YM: Sì, è stata un'inversione di rotta forte e decisa, ma totalmente cosciente. Come detto, la storia è oscura e volevamo rendere palpabile l'aura della maledizione che accompagna il Principe. La paura e l'oppressione del protagonista sfociano quindi in un'ambientazione tetra, in nemici maligni, in situazioni disperate in cui bisogna in qualche modo risvegliare il proprio "lato oscuro". Da qui, l'utilizzo di tecniche mortali da parte del Principe, rese vibranti su schermo con il dovuto accompagnamento di sangue, arti mutilati, prese mortali e così via. E poi diciamocelo: la violenza nei videogiochi è "cool" (ganza. ndr)... avventarsi con furore su un avversario è piacevole... l'importante è non crogiolarsi in tale violenza, non darne una rappresentazione compiacente... cose da cui noi siamo stati ampiamente alla larga.

TGM: Il taglio cinematografico di PoP si conferma e rafforza in questo seguito. Quali sono state le fonti d'ispirazione principali del team?
YM: La nuova atmosfera ha richiesto un approccio artistico/visivo diverso rispetto al primo episodio. Qui ritroviamo forti influenze provenienti dai film de Il Signore degli Anelli, soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni e le armi; il tono del gioco risente invece del tocco unico e inimitabile che Tim Burton ha da sempre conferito ai suoi lungometraggi più gotici; mentre infine la saga di Silent Hill è stata studiata e presa come esempio per la ricreazione di un'atmosfera angosciosa e cupa.

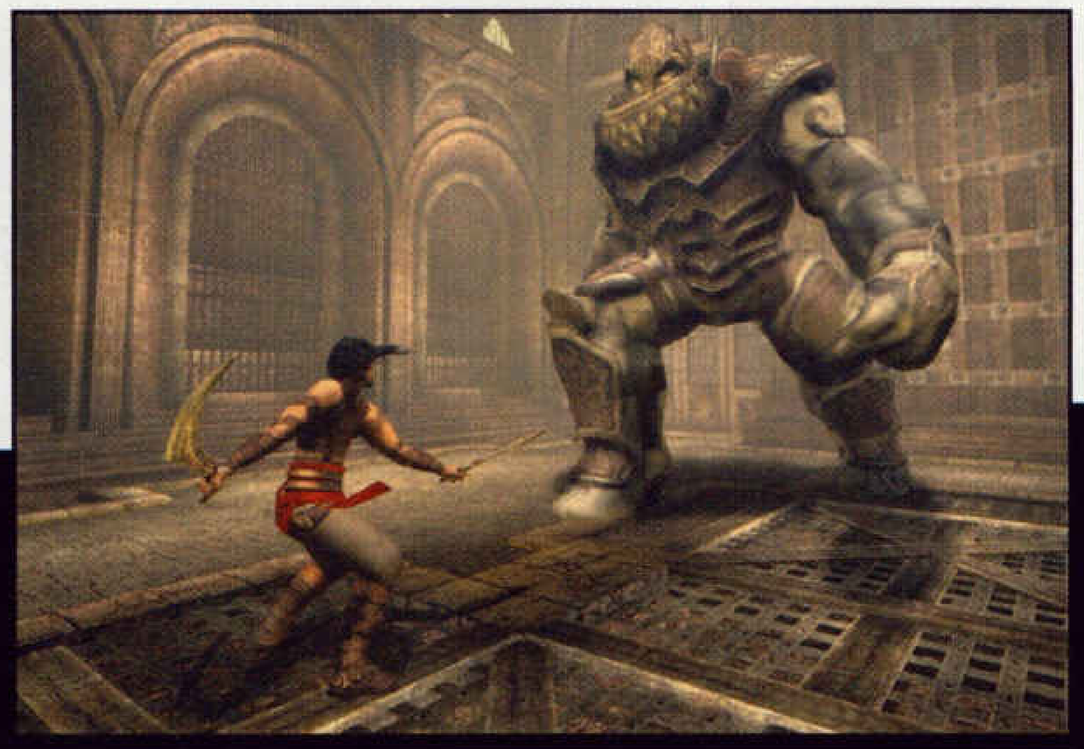
TGM: Cosa ci puoi dire riguardo al comparto grafico? Quali saranno le prelibatezze "estetiche" che potremo ammirare sui nostri monitor?
YM: La grafica segue di pari passo la mutazione narrativa del gioco e, se in PoP tutto era ammantato da un filtro che ammorbidiva l'intero quadro dandogli il giusto stile "fiabesco", ora gli effetti sono più decisi e puntano a esaltare i dettagli, a creare netti contrasti e far risaltare i neri di una palette cromatica priva di tinte sgargianti. Ci tengo a sottolineare, inoltre, che ogni versione del gioco è stata sviluppata cercando di trarre il meglio dalla macchina su cui gira, come dimostra, per esempio, la creazione di texture specifiche per la versione PS2, le quali non sono ricavate, come a volte succede per i prodotti multipiattaforma, da un originale ad alta risoluzione creato per PC o Xbox, ma rifatte da zero. Se quindi la configurazione di un PC medio offrirà bene o male le stesse caratteristiche della versione Xbox, con le schede di nuova generazione come l'ATi X800 avremo la possibilità di gustarci migliori effetti dell'acqua, nebbia dinamica, illuminazione più accurata e in genere un incremento qualitativo per tutto quanto concerne il rendering. Infine, annuncio che stiamo cercando di rendere il gioco compatibile con le schede GeForce della serie MX.

TGM: Per chiudere, cosa ci puoi dire riguardo al gameplay? Abbiamo visto un sacco di cose interessanti mentre giocavi...
YM: Già, già... le novità introdotte sono molte e tutte sostanziali, pienamente inserite nello schema di gioco e fluidamente utilizzabili dal videogiocatore mentre controlla il personaggio, come già succedeva in PoP. Adesso sarà possibile usare due armi contemporaneamente (armi che potrete rubare ai nemici e che si rovineranno durante l'utilizzo), per esempio. Ci saranno nuove contromosse assolutamente spettacolari, si potranno usare i nemici come scudi e soprattutto si potrà avere un profondo controllo delle combo d'attacco grazie al nuovo sistema chiamato Free-Form Fighting System. In pratica si potrà interagire con l'avversario in svariati modi, attaccandolo e dandogli il colpo di grazia inanellando combinazioni assai varie, sfruttando per fare ciò anche l'ambiente circostante (punte retrattili sul pavimento da attivare al momento opportuno, per esempio)(come avveniva in Soul Reaver, per intenderci... ndToSo), se non addirittura i frangenti offerti dalle sequenze animate d'intermezzo realizzate con il motore del gioco, che abbiamo reso interattive.

Su quest'ultima affermazione Yannis Mallat ha posto un forte accento, sottolineando come a suo avviso l'interattività durante le sequenze animate sarà il futuro dei videogiochi e qualcosa su cui dover lavorare. Ci sarebbe ancora qualcosina da svelare, ma visto che lo spazio a mia disposizione si è esaurito già qualche riga fa, non mi rimane che darvi appuntamento per l'imminente recensione.

CON LE SCHEDE DI NUOVA GENERAZIONE AVREMO LA POSSIBILITÀ DI GUSTARCI UN INCREMENTO QUALITATIVO PER TUTTO QUANTO CONCERNE IL RENDERING

▲ **Una spettacolare decapitazioni multipla, da mettere in atto sfruttando i poteri delle Sabbie del Tempo.**



▲ **Nel livello delle prigioni ci si imbatterà in bestioni di simile stazza, da uccidere sfruttando strategie ben precise, senza fare unicamente ricorso alla forza bruta.**

12+
www.pegi.info

© 2003 Future Games s.r.o., is licensed exclusively to Power Up S.r.l. for Italy.© 2003 Future Games s.r.o., Future Games s.r.o. and Future Games logo are registered trademarks of Future Games s.r.o. All rights reserved.

UN PASSATO MISTERIOSO, IMMAGINI OSCURE E INQUIETANTI,
IL RICORDO DI AVVENIMENTI ANGOSCIANTI, INCUBI RICORRENTI...
NEL CASTELLO DI BLACK MIRROR LA TUA VITA DIVENTERÀ UN INFERNO...

THE BLACK MIRROR

LO SPECCHIO RIFLETTE LE COLPE OSCURE DEL PASSATO

settembre 2004

UNKNOWN identity

FUTURE GAMES

Simboli indecifrabili, scritti degli antenati, visioni terrificanti, morti efferate. Dovrai scoprire la causa di questi orrendi omicidi affinché lo specchio della tua anima non rifletta mai più le colpe oscure del passato.

2 PC CD-ROM

completamente ITA in italiano

POWER UP

ONLY GAMERS LEFT ALIVE

CHAMPIONSHIP MANAGER 5 & FOOTBALL MANAGER 2005

REPORTAGE

Davide Comunello kylling@xenia.it

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

SVILUPPATORE
Beautiful Game Studios

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Autunno 2004

SITO
www.championshipmanager.co.uk

FOOTBALL MANAGER 2005

SVILUPPATORE
Sports Interactive

PUBLISHER
SEGA

DISTRIBUTORE
Non confermato

USCITA
novembre 2004

SITO
www.sigames.com

Siamo andati in quel di Londra a visitare i due pretendenti al titolo di miglior manageriale di calcio del prossimo anno: in un angolo del ring troviamo una vecchia conoscenza, "allenata" da un nuovo team di sviluppo, dall'altra una nuova promessa con un trainer di lungo corso.

REPORTAGE

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Protagonisti della nostra avventura di oggi sono una calda mattina di luglio, uno stiloso locale in quel di Soho e la curiosità più morbosa che un fan possa avere. È proprio nel suddetto distretto di Londra, infatti, che il vostro amabile Nikazzi si è spinto per avere il primo contatto dal vivo con la nuova versione di Championship Manager, per gli amici detto anche Scudetto. Siamo ormai giunti al quinto capitolo di questo capostipite dei manageriali calcistici, ma l'occasione è di quelle davvero importanti: dopo la diaspora che ha allontanato il team di sviluppo originale (la SI Games) dal titolo che fino a questo momento è stato il loro marchio di fabbrica, abbiamo l'opportunità di conoscere i nuovi depositari della leggenda CM e scoprire dalla loro viva voce le intenzioni e le novità di un titolo a cui in tanti sono legati per passione da oltre un decennio. Già, come sarà il nuovo CM fabbricato in casa Beautiful Game Studio? Tra una birra e l'altra ecco quello che abbiamo scoperto...

L'INTERFACCIA DI GIOCO È STATA RIDISEGNATA SECONDO UNO STILE PIÙ SIMILE A UN APPLICATIVO DI WINDOWS

TUTTI PER CM, CM PER TUTTI

La prima sorpresa della giornata arriva dalla presentazione vera e propria: nonostante lo stato ancora molto provvisorio del codice di CM5, i BGS si sono imposti di presentarci una versione funzionante del gioco, invece dei tipici filmati e slideshow a cui spesso siamo stati sottoposti in altre occasioni. Fin dalle prime schermate l'impressione è ovvia: il nuovo CM si presenta nei contenuti molto simile ai suoi predecessori. Quello che cambia – e di molto – è il tipo di approccio. Scopo dichiarato dei BGS non è tanto quello di aggiungere nuove funzioni a un impianto già stabile e corposo come quello di CM, ma quello di ridisegnare e ridistribuire le opzioni in modo che sia i

► La presentazione si è basata su una versione nemmeno "alfa" del prodotto. È stata comunque in grado di ingolosire il pubblico di giornalisti...

▲ Ecco a voi le prime foto del nuovo CM5! Notate l'interfaccia grafica rinnovata e composta da menu e pulsanti ai bordi dello schermo...

▶ **Il nuovo engine 2D presenta un campo leggermente inclinato e consente di "vedere" l'altezza del pallone.**

▲ **Come molte altre sezioni, anche gli allenamenti hanno subito un restyling. Ora sembrano decisamente più accessibili per i neofiti.**

giocatori di lungo corso sia i nuovi appassionati di calcio manageriale possano trovarsi a loro agio tra menu e schermate. L'esempio più lampante di questa nuova filosofia è l'interfaccia di gioco vera e propria, ricreata secondo uno stile più simile a un applicativo di windows: menu a tendina in cima e pulsanti per passare da una sezione a un'altra in basso sono facili indizi di questo importante cambiamento. Ma siamo di fronte solo alla punta di un iceberg. Sempre nell'ottica di rendere il gioco più accessibile, CM5 introduce un altro importante cambiamento al gameplay dei suoi predecessori: ricordate le lunghe e a volte estenuanti attese affinché venissero generate partite e risultati al termine di ogni giornata? Bene, dimenticatevele, perché CM5 possiede quello che i loro genitori chiamano Costant Gameplay. In pratica, mentre l'utente decide che giocatori schierare, quali talenti contattare o ancora quali schemi tattici utilizzare, il gioco provvede a generare in anticipo e in background tutte le partite necessarie, riducendo a zero i tempi di attesa: ovviamente se le azioni del giocatore vanno in qualche modo a modificare i parametri di una partita (ad esempio se un calciatore viene acquistato e non è quindi più disponibile), questa viene immediatamente ricalcolata. Unico sacrificio per questa nuova impostazione è la dipartita totale di qualsivoglia opzione di "multiplay": CM5 è un gioco esclusivamente single player, con buona pace di chi ormai da anni si arrischia a giocare via Internet o in LAN impiegando ore e ore attendendo che Tizio e Caio facciano le proprie mosse.

BENVENUTI NEL 2D PLUS

Le novità però non si limitano all'estetica o alla logistica di gioco, ma vanno ancora più in profondità, andando a colpire anche un aspetto relativamente nuovo del gioco: la rappresentazione grafica del match. Introdotta in CM 4 grazie a un motore bidimensionale, la nuova "partita" si è arricchita di una piccola ma interessante novità. Stiamo parlando di una specie di terza dimensione che, seppur limitata nell'aspetto, aggiunge alcune informazioni utili per l'allenatore. Il campo ora è rappresentato leggermente inclinato, un po' come appare dalle telecamere reali, e questo permette di vedere la palla alzarsi in volo. Per il resto il motore grafico non ha subito grandi modifiche e rimane, nella sua semplicità, funzionale e completo da ogni punto di vista.

MORE TO COME

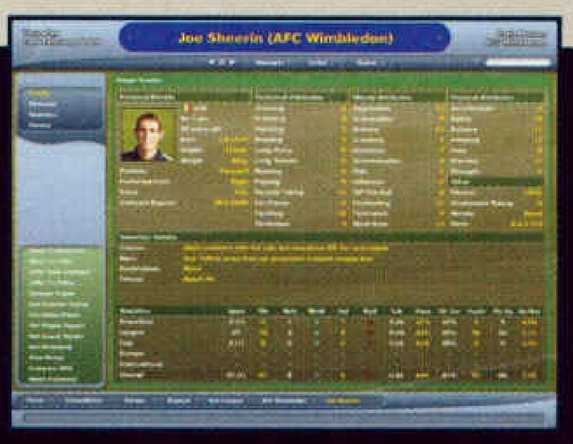
Terminata la presentazione vera e propria, ho avuto occasione di spendere alcune parole con David Rutter, Produttore Esecutivo di CM 5. Ne sono venuti fuori spunti importanti per capire cosa sarà la versione finale del gioco. Ad esempio, è stato confermato che il database dei giocatori sarà integrato con le informazioni ottenute dalla PFS (Professional Football System), società specializzata nel fornire dati su calciatori e società. Anche la schermata tattica beneficerà di un restyling, che farà in modo che ci siano molte più opzioni che in passato. Questa cosa ci consentirà di decidere con frecce di vari colori non solo lo spostamento di un giocatore, ma anche i suoi movimenti senza palla. Sono stati ridisegnati anche il sistema di scouting e l'approccio ai contatti, in modo da semplificare e rendere più realistiche le trattative. Infine, i tanto temuti allenamenti saranno gestiti in maniera differente, prevedendo due diversi livelli di profondità: uno, più semplice, che organizza giornate e impegni in automatico, e uno avanzato che permette di modificare ogni singolo parametro autonomamente. Semplificare e riorganizzare, ecco, in sintesi, lo scopo dei BGS e del loro nuovo CM. Ma gli permetteranno di vincere la sfida dei manageriali? Forse è presto per dirlo, ma le premesse sono davvero buone...

MA CHE BELLI I NOSTRI GIOCHI

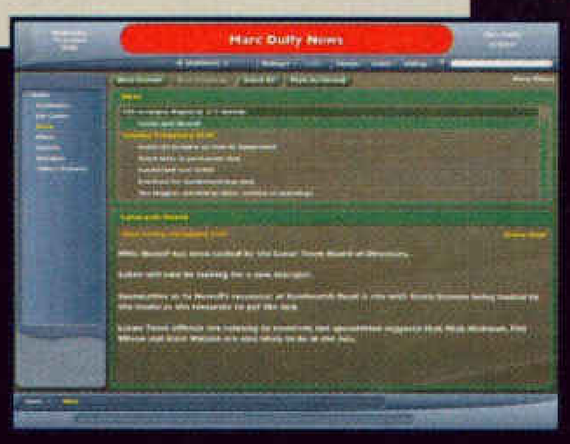
Un piccolo trafiletto giusto per ringraziare i ragazzi della Beautiful Game Studios per l'ospitalità dimostrata durante la presentazione è di dovere, specialmente considerando il tempo passato a chiacchierare amabilmente di calcio e dintorni, sfiorando qua e là l'argomento CM. Ovvio, per loro ereditare un nome così importante nel panorama dei videogiochi è un fardello mica male... ma, a essere sincero, la serenità e la passione che sono trasparite mi hanno lasciato con una più che buona impressione: sembra proprio che, dovendo abbandonare i suoi padri originali, la sigla CM non potesse trovare una famiglia adottiva migliore. E questo, ne siamo sicuri, farà la felicità di molti appassionati.

IL CAMPO ORA È RAPPRESENTATO LEGGERMENTE INCLINATO E QUESTO PERMETTE DI VEDERE LA PALLA ALZARSI IN VOLO

▲ **Un esempio dei nuovi menu a disposizione. Stiamo guardando le opzioni per gli osservatori da inviare a caccia di nuovi talenti.**



▲ **Ci voleva una bella foto del tipo "eccomi col mio amico produttore esecutivo di CM5", no?**



▲ **Le tattiche di gioco richiamano i capisaldi della serie CM, introducendo frecce per movimenti con e senza palla.**

FOOTBALL MANAGER 2005

Non mi dilungherò molto su quest'ennesima trasferta alla scoperta del calcio simulato che verrà, anche perché ho deciso di dedicare un bel riquadro agli ameni appunti di viaggio. Sta di fatto che il prossimo autunno/Natale sarà molto caldo per tutti gli allenatori virtuali. Qualche riga fa abbiamo parlato del manageriale di calcio più conosciuto al mondo, mentre ora è la volta di presentarvi un gioco nuovo nel titolo ma parecchio legato alle fortune passate del genere. Ebbene sì, il vostro fedele Nikazzi di quartiere è andato a sbirciare nei meandri della Sports Interactive, alla scoperta di quello che sarà il loro primo manageriale che inizia per F e non per C...

DOVE CI SIAMO GIÀ VISTI?

L'atmosfera è di quelle delle grandi rimpatriate. Appena arrivato alla presentazione ufficiale di FM 2005 (prima assoluta per il codice funzionante vero e proprio, terminato di assemblare poche ore prima per essere il più rappresentativo possibile del nuovo progetto ancora lontano dalla versione finale) non posso non lanciarmi a salutare Miles Jacobson, Managing Director di SI Games e vecchia conoscenza. Dopotutto, essendo cresciuto con la serie di manageriali di casa SI, di occasioni per chiacchierare con Miles di questa passione comune, e del calcio in generale, ce ne sono state a dozzine. Ma non c'è molto tempo per le discussioni personali: Miles è impaziente di mostrare le tante sorprese che stanno per prendere vita nel loro nuovo progetto, per la prima volta pubblicato in partnership con SEGA. La sensazione di deja-vu però continua imperterrita fin dalle prime schermate di gioco: riconosco certo il logo della software house, ma anche tante e tante caratteristiche di quello che sarà FM2005. Insomma, per farvela breve e senza giri di parole, il terrore che nel passaggio di consegne oltre al nome la SI cambiasse radicalmente i propri manageriali è del tutto fuori luogo: FM 2005 riprende il filo esattamente da dove lo ha abbandonato CM/Scudetto 4. Ma le buone notizie non finiscono certo qui...

▲ **In visita agli uffici SI: tra i tre piani che racchiudono la software house abbiamo incontrato presenze inquietanti, come un certo fratello Collyer...**

UNA NUOVA (INTER)FACCIA

La prima caratteristica di FM2005 mostrataci è stata l'interfaccia di gioco, completamente rivoluzionata rispetto a quella ammirata nei predecessori. Da segnalare la scomparsa della pulsantiera a sinistra, ora sostituita da un menu a scelta rapida. La prima cosa che salta all'occhio è che le funzioni tipiche dei manageriali di casa SI sono ora accessibili da piccoli bottoni posti sopra e sotto la schermata principale. Nella parte alta, inoltre, è disponibile un piccolo campo utilizzabile per le ricerche: utilizzandolo è possibile spulciare da qualsiasi menu il database di giocatori, allenatori, squadre e molto altro ancora. Il tool di ricerca è solo una delle novità dell'interfaccia, ora composta da finestre multiple a scomparsa, decisamente più funzionali delle finestre orizzontali viste in CM4, specialmente nel caso delle partite, che potranno essere seguite in una specie di split-screen (da una parte la rappresentazione grafica in 2D, dall'altra statistiche, aggiornamento sui gol delle altre partite e o qualsiasi altra finestra contente dati utili per l'allenatore).

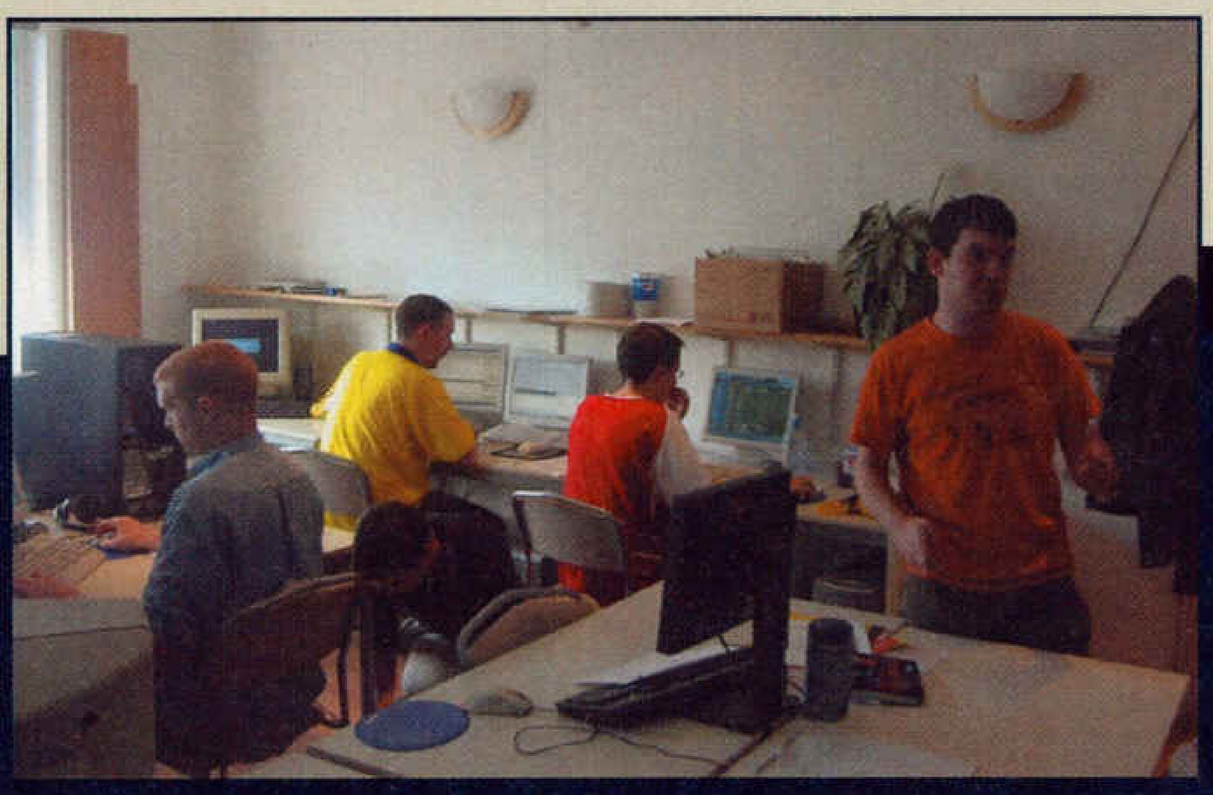
Sempre riguardo all'interfaccia, Miles si è dimostrato entusiasta di alcuni piccoli ma significativi miglioramenti grafici: ogni nazione e ogni giocatore di quella nazionalità ha ora la sua bandiera, ma anche ogni club ha il suo stemma, così come

▼ **La scheda calciatori di FM 2005: le foto saranno già implementate, licenze permettendo!**

IN FOOTBALL MANAGER 2005 L'INTERFACCIA DI GIOCO È STATA COMPLETAMENTE RIVOLUZIONATA RISPETTO A QUELLA AMMIRATA NEI PREDECESSORI

▲ **Ed ecco lo schermo che ci mostrerà per la prima volta FM 2005: ah sì, i pupazzetti sotto che vedete fanno parte della collezione personale di Mr. Jacobson!**

▼ **Altro giro guidato tra le mura che custodiscono il segreto chiamato FM 2005: la sala dei tester...**



▲ **Come già visto in CM4, più che comandare i movimenti dei giocatori indicheremo loro il comportamento da tenere in campo...**

LE PARTITE POTRANNO ESSERE SEGUITE IN UNA SPECIE DI SPLIT-SCREEN, CHE DALLA PARTE CHE NON OSPITA IL CAMPO MOSTRERÀ INFORMAZIONI UTILI PER TUTTI GLI ALLENATORI VIRTUALI

ogni lega, nazionale o internazionale che sia. Non solo, ogni team avrà le sue maglie (prima e seconda) stilizzate e, a meno di grossi problemi di diritti, ogni giocatore avrà la sua foto nella propria scheda! Quello che in maniera amatoriale era già possibile ottenere in CM 4 qui è diventata una caratteristica definitiva...

E ORA QUALCOSA DI COMPLETAMENTE NUOVO

Le novità introdotte, e mai viste prima in nessun titolo SI, sono veramente gustose. Per prima cosa è stato implementato un nuovo menu, dedicato al tecnico in seconda: tramite questa schermata è possibile passare in rassegna dati fondamentali e ricevere brevi ma significativi consigli sulla squadra. Se può sembrarvi un'opzione destinata ai neofiti dovrete ricredervi: il menu del secondo permetterà anche a giocatori navigati di vedere la formazione e il modulo consigliati... quante volte prendendo una squadra sconosciuta avreste voluto ricevere informazioni del genere?

Da segnalare anche la probabile presenza di un tool per personalizzare il motore 2D delle partite e, fatto ancora più degno di nota, sarà possibile vedere le azioni più interessanti dei giocatori consigliati dagli scout sotto forma di brevi filmati (realizzati mediante l'engine stesso). Certo,

▲ **Ancora più spazio che in passato è dato al rapporto tra stampa e squadra: pettegolezzi, interviste shock e altro ancora rallegreranno i nostri sonni da allenatore.**

potrei andare avanti parlandovi dei contratti modificati per essere ancora più simili alla realtà del calcio moderno, o dei contatti con la stampa ancora più approfonditi che in passato, ma tutto si riassume nell'affermazione di Miles, che meglio spiega le intenzioni della SI per FM2005 e per i titoli a venire: "Abbiamo intenzione di rendere la nostra serie di giochi sempre più simile a un vero e proprio RPG: aumentare le statistiche di ogni giocatore o fare di tutto per rendere ogni competizione nazionale e internazionale con le vere regole serve a questo. Vogliamo fare di FM 2005 il manageriale di calcio per eccellenza. Lo abbiamo sempre fatto".

PRESENZE REALI – PRESENZE VIRTUALI

Piccolo box a uso e consumo di chi vuole capirne il significato. L'idea era quella di appuntare e ringraziare in un colpo solo tutte le persone conosciute e nuovamente incontrate durante questa trasferta, a cominciare dall'amico di sempre, Stefano Petrullo (per chi lo ricorda come BDM posso dire una cosa sola: siete vecchi anche voi, eh?), per i giorni passati a radere al suolo Londra e periferia, proseguendo con leggendarie presenze del settore come Doug Jones (padre spirituale di molti di noi fin dai tempi oscuri dei pixel grossi come arance) fino a un abbraccio fraterno con lo stesso Miles Jacobson per l'ospitalità negli uffici di SI. Poi però, ripensandoci, mi sono reso conto che di queste facezie, poco importava. Perché allora non sfruttare lo spazio a disposizione per un'altra comunicazione decisamente più interessante, prendendo spunto da un'idea dello stesso Miles? In FM 2005 sarà possibile per chiunque essere presente nel database del gioco, almeno sotto forma di nuova promessa del calcio o di veterano massaggiatore: per raggiungere questo obiettivo potrete iniziare fin da subito a seguire il sito ufficiale di SI Games e cercare l'apposito modulo. Ci si rivede nel database!

▼ **Il motore 2D molto probabilmente sarà personalizzabile, come il resto del gioco: quella che vedete è solo una delle alternative ancora non ufficiali per la rappresentazione degli uomini in campo.**

▲ Lo split-screen durante le partite permette di vedere due schermate di dati contemporaneamente, compreso lo schermo con la rappresentazione 2D della partita.

TRIBES: VENGEANCE & MEN OF VALOR

REPORTAGE

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

TRIBES: VENGEANCE

SVILUPPATORE
Irrational Games

PUBLISHER
Vivendi Universal

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal

USCITA
Fine 2004

SITO
www.vug.com

MEN OF VALOR

SVILUPPATORE
2015

PUBLISHER
Vivendi Universal

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal

USCITA
Fine 2004

SITO
www.vug.com

In questa calda estate, tra le varie mete dei press tour, c'era anche Parigi. Ospiti di Vivendi Universal Games, noi di TGM abbiamo potuto dare un'occhiata da vicino, molto vicino, a due dei blockbuster annunciati della prossima stagione videoludica. Vediamo com'è andata...

REPORTAGE

TRIBES: VENGEANCE

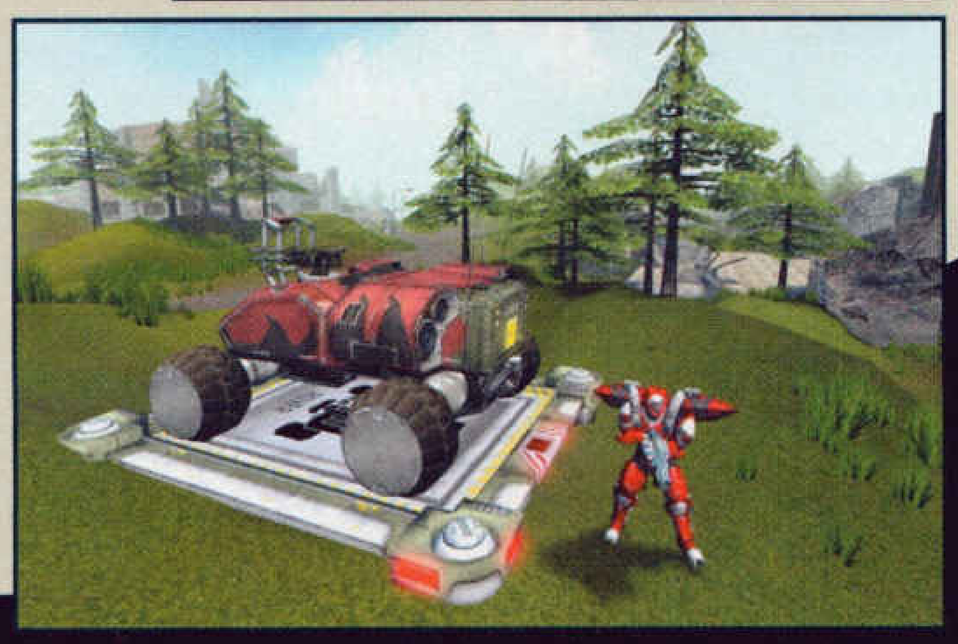
Vivendi Universal ha sede a due passi dall'Arc de Triomphe, nel cuore della grandeur parigina. Qui, proprio alla vigilia delle celebrazioni del 14 luglio, festa nazionale francese, abbiamo avuto l'opportunità di dare un'occhiata in anteprima a due dei titoli più attesi del brand franco-americano per la seconda metà del 2004: Tribes: Vengeance e Men of Valor.
La serie di Tribes, nonostante la sua elevatissima qualità realizzativa, non ha mai riscosso un grande successo dalle nostre parti, relegata al ruolo di duro esercizio per l'élite più esclusiva dei fraggatori online. Colpa dei jetpack (e della scarsa diffusione della banda larga al momento della pubblicazione dei due titoli), vero marchio di fabbrica di Tribes, capaci di influenzare pesantemente il gameplay e le tattiche di gioco, aumentando a dismisura le variabili all'interno di uno schema tipicamente FPS. Insomma, roba per gente in gamba. Oggi le cose potrebbero in parte cambiare, vista la scelta degli Irrational Games, subentrati a Dynamix nello sviluppo della serie, di proporre accanto a una modalità multiplayer ormai classica una garbata sezione in singolo, ideale palestra in vista di ben più appassionanti e impegnativi scontri online.

LA DIMOSTRAZIONE A CUI ABBIAMO ASSISTITO HA PALESATO UNA TRAMA TUTTO SOMMATO APPREZZABILE, SEPPUR A TRATTI ECCESSIVAMENTE LINEARE NEL SUO SVILUPPO

IL FUTURO? ROBA DA VIOLENTI...

Siamo in un futuro assai remoto. La guerra che oppone Impero e Tribù ha ormai raggiunto il culmine della propria violenza, seminando morte e distruzione per l'intero universo. In una situazione sempre più drammatica, prenderemo le difese di uno degli schieramenti in lotta, cercando di volgere a nostro favore le sorti del conflitto e, soprattutto, di scoprire i veri motivi che si celano alla base di una simile escalation di sangue.
La dimostrazione a

▼ **In volo verso il quartier generale nemico. Prepariamoci a spaccare tutto!**



▲ **Tra i vari mezzi a disposizione anche una specie di enorme jeep.**

▶ Volare e contemporaneamente prendere la mira non è facile e avrete bisogno di allenarvi parecchio...

cui abbiamo assistito ha palesato una trama tutto sommato apprezzabile, seppur a tratti eccessivamente lineare nel suo sviluppo. In sostanza, il single player si propone come un classico FPS imbastito all'interno di locazioni futuristiche dal basso grado d'interazione. "Run (fly) and Gun" all'ennesima potenza, dunque, con sporadici filmati di intermezzo e qualche semplice puzzle a guarnire il tutto, con il valore aggiunto dei numerosi potenziamenti disponibili presso appositi "distributori", dalle armature, ai jetpack, fino alle numerosissime armi, alcune delle quali davvero originali e carismatiche. La grafica, nonostante la presenza di qualche bug ampiamente risolvibile, appare come una delle caratteristiche più succulente del prodotto, basata su un Unreal Engine parzialmente modificato e ricca di numerosissime ambientazioni sufficientemente dettagliate. Qualche dubbio di troppo lo ha sollevato invece il motore fisico, discreto nel rag-doll (animazioni dello scheletro dei personaggi) ma decisamente carente nelle reazioni degli oggetti inanimati (sedie che, una volta distrutte, scompaiono nel nulla, movimenti delle suppellettili assolutamente innaturali, ecc.).

MULTI ALL'ENNESIMA POTENZA

Come ampiamente anticipato, è comunque la fase multiplayer a giustificare l'esistenza di Vengeance, altrimenti ridotto al ruolo di sparatutto come tanti. Una lunga sessione in LAN ci ha permesso di testare direttamente la bontà di un concept a tratti irresistibile. All'interno di modalità di gioco ormai classiche, dal Deathmatch al Capture the Flag, il dinamismo e la frenesia di Vengeance ci hanno travolto come un fiume in piena (chiedere a Federico Clonfero di Vivendi Italia, intrippatissimo come nessun altro durante la dimostrazione!). Jetpack, certo, ma anche una serie spropositata di mezzi meccanici coi quali scorrazzare in lungo e in largo e, soprattutto, una curiosa modalità "sci", grazie alla quale potremo scivolare velocemente lungo i pendii. La libertà di movimento tanto pubblicizzata dagli sviluppatori è dunque davvero enorme, e ci consentirà di portare il nostro alter ego digitale in ogni angolo dei livelli, passando per terra, aria e acqua. Le arene, poi, gigantesche e dal design accattivante, specie nell'ottima alternanza esterni-interni, incorniciano degnamente un prodotto che è azione pura, una scarica di adrenalina sparata a mille all'ora nelle vene del giocatore. Come nei precedenti episodi, l'unica controindicazione è data da una curva di apprendimento decisamente ripida (il processo "correre, volare, mirare e sparare" richiederà tempo per essere assimilato a dovere), comunque superabilissima dopo qualche ora passata a fracassare nemici in singolo. Peccato. Il tempo a nostra disposizione è scaduto e, spenti i PC, ci sentiamo come pacioccosi bambini improvvisamente privati del loro giochino preferito. Un po' di shopping per le strade parigine (un bel pupazzo per la morosa al Disney Store e un CD dei Cure da Virgin), quindi prua verso l'albergo, in attesa di vedere Men of Valor...

TRIBES: VENGEANCE È AZIONE PURA, UNA SCARICA DI ADRENALINA SPARATA A MILLE ALL'ORA NELLE VENE DEL GIOCATORE

▲ Sulla sinistra, ecco un bel dispensatore di armature e cannoni vari.

▲ Acqua? No problem. Siamo anche anfibi!

▲ Vi immaginate la bellezza di scontri all'ultimo sangue in un'arena come questa?

I VIDEOGIOCHI? COSE IRRAZIONALI...

Di stanza a Boston (Stati Uniti) e Canberra (Australia), Irrational Games è una software house di tutto rispetto, fondata nel 1997 e titolare di alcuni prodotti di altissima caratura, a partire dal capolavoro System Shock 2, FPS futuristico basato sull'engine di Thief: The Dark Project. Non è un caso, dunque, che molti elementi del team di sviluppo abbiano avuto esperienze proprio con Looking Glass nella lavorazione del secondo episodio della saga di Garrett. Per non parlare del coinvolgimento in Ultima Underworld e nel primo System Shock. Mica bruscolini... Dopo essersi guadagnati i galloni sul campo, gli Irrational si sono accollati lo sviluppo del terzo Tribes, forti della propria esperienza e sicuri di proporre un prodotto all'altezza dei predecessori, targati Dynamix.

MEN OF VALOR

La due giorni parigina che ci ha visto ospiti di Vivendi Universal ha vissuto il suo momento più intenso con la presentazione di Men of Valor, nuovo FPS bellico dei pluridecorati 2015, gente che di guerra simulata se ne intende. A due anni dall'uscita del sensazionale Medal of Honor: Allied Assault, la software house americana è ora alle prese con un titolo che promette di bissare l'immenso successo del predecessore. Con una significativa differenza: gli ormai classici e un tantino abusati scenari della Seconda Guerra Mondiale hanno lasciato il posto alle giungle e alle insidie del Vietnam, teatro del più controverso e infame conflitto del XX Secolo.

▲ Un cecchino ci ha preso di mira. Ci toccherà eliminarlo.

WELCOME TO THE JUNGLE

I pensieri e le speranze di un soldato al fronte sono brandelli di vita scaraventati senza rispetto nella fredda pancia di un autoblindo. Partite di football con i commilitoni, ricordi della famiglia lontana, lettere umide di lacrime. Tutto questo è destinato a essere sconvolto dalla furia di una guerra viscida che non risparmia nulla, nemmeno la tua anima. Perché i vietcong ti terrorizzano, ti mozzano il respiro, compaiono dal nulla come fantasmi e colpiscono con la velocità del fulmine. A quel punto non puoi far altro che ripararti dietro la camionetta, stringere forte il mitra, chiudere gli occhi e sperare che tutto finisca il prima possibile. Fino alla prossima imboscata. Soldato Shepard, benvenuto all'inferno...

Forte di un approccio cinematografico votato alla totale immersione del giocatore nella vicenda, filosofia realizzativa già evidentissima in AA e nel rivale Call of Duty, documentatissimi sviluppatori statunitensi. In particolare, ciascuna delle tredici missioni che ci troveremo ad affrontare sarà ispirata a battaglie entrate ormai nella storia e ne riproporrà fedelmente gli scenari (giungla, risaie, villaggi e città), con la chicca dei filmati pre-briefing, interessanti spezzoni di vere riprese d'epoca. Stesso discorso per le armi (oltre venti), le uniformi e i mezzi, assolutamente fedeli a quelli utilizzati quarant'anni fa nella giungla dell'Indocina. E tanto per rimanere in ottica di "aderenza storica", la colonna sonora si avvarrà di brani originali degli anni Sessanta, capaci di aumentare considerevolmente il pathos nelle fasi decisive del gioco.

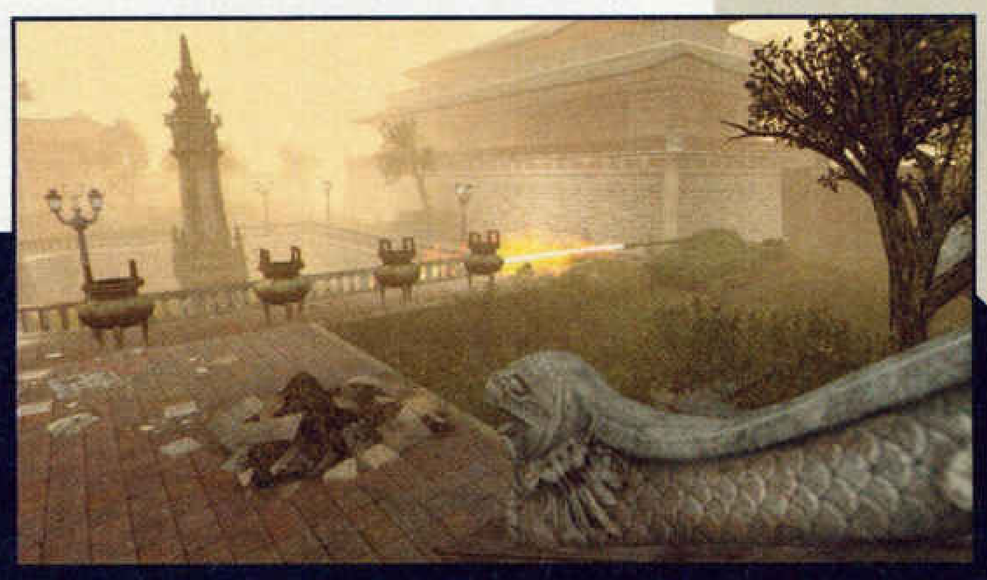
Men of Valor ci metterà nei panni di Dean Shepard, recluta afro-americana appena arrivata a Da Nang, a un passo dalla prima linea e con la resistenza locale pronta ad attaccare (si narrano le vicende del conflitto tra il 1965 e il 1968). Una situazione difficilissima, che richiede nervi saldi, concentrazione e tanto, tanto coraggio. Solo così potremo uscirne vivi e rivedere la nostra amata famiglia, lontana migliaia di chilometri e quotidianamente in apprensione per la nostra sorte. Nell'ultimo lavoro dei 2015, il soldato Ryan incontra Apocalypse Now, in quella che si preannuncia come la riproduzione videoludica più plausibile del dramma della guerra, dal vissuto quotidiano delle truppe, agli scontri all'ultimo sangue nel fitto di una vegetazione infida, fino alla precisa riproposizione di eventi realmente accaduti, marchio di fabbrica dei meticolosi e

TUTTI INSIEME CONTRO IL NEMICO

Men of Valor, al pari di AA e di Call of Duty, non ci vedrà quasi mai all'opera da soli, ma ci consentirà di vivere le drammatiche vicende della guerra al fianco di compagni leali e coraggiosi. Il supporto dei commilitoni sarà tuttavia di carattere quasi esclusivamente coreografico, mancando al titolo 2015 una connotazione realmente tatti-

▼ Nella boscaglia, lo scontro tra nemici si farà ancora più drammatico.

NELL'ULTIMO LAVORO DEI 2015, IL SOLDATO RYAN INCONTRA APOCALYPSE NOW



▲ In una città semidistrutta un carro munito di lanciafiamme abrustolisce i nemici.

▼ Bagliori nella notte. È il nostro implacabile mitra.

REPORTAGE

▲ Un suggestivo scorcio di una battaglia nel bel mezzo di una risaia.

OGNI SINGOLA MISSIONE CHE CI TROVEREMO AD AFFRONTARE SARÀ ISPIRATA A BATTAGLIE ENTRATE ORMAI NELLA STORIA

ca. Certo, di tanto in tanto potremo avvantaggiarci della potenza di fuoco delle nostre truppe, specie durante le frequenti imboscate dei vietcong (il gioco comincerà proprio da qui!), ma per superare con successo le missioni dovremo sempre occuparci in prima persona delle faccende risolutive, dal raggiungimento di un determinato punto dello scenario, alla collocazione di ordigni esplosivi, al salvataggio dei compagni catturati.

Il multiplayer, imprescindibile valore aggiunto in AA, avrà anche in Men of Valor un ruolo di primissimo piano. Il Deathmatch in LAN ci ha permesso di apprezzare a dovere la buona struttura degli scenari (dieci ambientazioni in tutto) e la varietà delle tipologie di soldato (sette, ognuna dotata di caratteristiche peculiari), senza contare il Capture the Flag e la modalità Frontline, una sorta di Capture and Hold (cattura e mantieni la posizione) in grado di aumentare considerevolmente lo spessore dell'offerta.

La versione presentata alla stampa in quel di Parigi era ancora una pre-alpha non perfettamente stabile, ma già in grado di mostrare tutti i punti di forza di un prodotto basato sul granitico Unreal Engine e ricco di caratteristiche sfiziose, come effetti particellari a iosa e una strabiliante resa dell'acqua, semplicemente superba e dotata di ottimi riflessi calcolati in tempo reale.

Salutiamo Men of Valor certi di ritrovarlo tra i Top Score al momento della sua uscita, prevista per la fine dell'anno. Una sola cosa rende dubbiosi gli astanti: al di là di miglioramenti tecnici ampiamente preventivabili, lo schema di base del gioco non sembra discostarsi più di tanto da quanto visto negli ultimi tempi. Basterà per sbaragliare la concorrenza?

▲ Dall'elicottero osserviamo un villaggio devastato da un incendio.

▲ Guerriglia urbana in piena regola per il nostro Shepard.

▼ Il ponte sul fiume Kwai? Non credo proprio...

VIETNAM: LA NUOVA MINIERA D'ORO?

È ufficiale: la Seconda Guerra Mondiale non è più di moda. Dopo anni e anni passati ad ammazzare nazisti in mille salse diverse, gli amanti dei war game hanno trovato la nuova Terra Promessa. Il Vietnam, già grande ispiratore di decine di pellicole cinematografiche, ha fatto innamorare di sé molti sviluppatori di videogame, tanto da provocare una vera e propria esplosione di titoli dedicati alla Sporca Guerra. Lo scorso anno ci pensò il valido Vietcong a catapultare il giocatore nell'infida giungla asiatica, ma era solo l'inizio. Il 2004 ha visto, infatti, l'arrivo di Battlefield Vietnam e il conto alla rovescia per Men of Valor, ShellShock Nam '67 e Conflict: Vietnam, titoli tutto sommato diversi tra loro, ma accomunati dallo stesso, terribile teatro di guerra. Tra qualche anno, statene certi, arriverà l'Iraq...

CALL OF DUTY LA GRANDE OFFENSIVA

PREVIEW

Matteo "Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

SVILUPPATORE
Gray Matter Interactive

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Dicembre

SITO
callofduty.com/uniteoffensive

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Appassionato di FPS? Su TGM Online trovi il forum dei grilletti facili!

"L'unica speranza che ti rimane è accettare il fatto di essere già morto. Prima lo farai, prima inizierai a comportarti da soldato, senza pietà, né compassione, né rimorso."
Capitano Ronald Speirs - Band of Brothers

Sussistono pochi dubbi sul fatto che Call of Duty sia un ottimo prodotto: l'incredibile realismo dei combattimenti, la costante crescita della comunità multiplayer e un discreto supporto postvendita da parte di Activision hanno consacrato gli Infinity Ward come dominatori indiscussi nell'ambito dei videogiochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale. Considerato il successo dell'originale, potevamo mancare l'appuntamento con "l'add on-natalizo-che-vende-sicuro"? Ovviamente no. Ecco quindi approdare sui nostri schermi una nuova avventura delle truppe alleate, intitolata Call of Duty: La Grande Offensiva, risposta di Activision a Pacific Assault, terza e ultima espansione prevista da Electronic Arts per Medal of Honor, in arrivo sugli scaffali dei negozi per la fine dell'anno.

CONSIDERATO IL SUCCESSO RISCOSSO DA CALL OF DUTY, ERA LECITO ATTENDERSI UN ADD-ON UFFICIALE

▲ Una scena che potrebbe essere presa di peso da un film: i soldati si consultano sul da farsi, finché...

▲ ...non iniziano a piovere proiettili da tutte le parti. Non sarà facile cercare una copertura decente in situazioni come questa.

LARGO ALL'INTERVISTA...

A quanto sembra, la Gray Matter Interactive, già autrice di Return to Castle Wolfenstein, non ha perso il gusto per il Secondo Conflitto Mondiale: abbiamo quindi approfittato della disponibilità del produttore Robb Alvey per cercare di capire quanti battaglioni della Vermacht dovremo ancora affrontare prima di tornare in licenza.

TGM: Robb, quali sono le principali differenze tra Call of Duty: La Grande Offensiva e il primo capitolo della serie uscito quasi un anno fa?
Robb Alvey: LGO permetterà agli appassionati di vivere il seguito delle battaglie rappresentate con grande dovizia di particolari nell'originale Call of Duty. Le novità più importanti riguardano una campagna singola completamente nuova, nuove armi, e la possibilità di effettuare la "cottura" delle granate prima del lancio. In pratica, oltre a decidere la distanza a cui verranno scagliate, sarà possibile rilasciare la sicura in anticipo per non dar modo alle potenziali vittime di sentire la granata arrivare e mettersi in salvo. Per quanto riguarda il multiplayer, introdurremo altre mappe e inedite modalità di gioco: non solo combattimento tra fanti, ma duelli a cannonate tra plotoni di Panzer Tiger e Sherman M4!

TGM: Avremo delle sezioni di tiro al bersaglio a bordo di veicoli?
RA: Certo che sì! Questi livelli, oltre a essere divertenti, spezzano la meccanica dell'azione in prima persona e permettono al giocatore di rilassarsi (relativamente...) facendo un po' di tiro a segno. Nel gioco verranno inseriti spettacolari duelli tra carri armati ma soprattutto una frenetica battaglia nei cieli a bordo di un cacciabombardiere. Il giocatore, nei panni di un mitragliere, dovrà darsi da fare con la sua torretta per respingere l'attacco di Stuka e Messerschmitt.

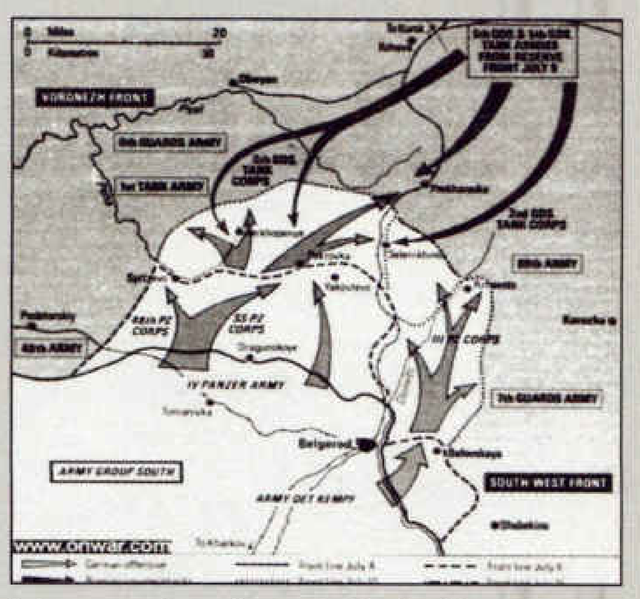
LA GRANDE OFFENSIVA OFFRIRÀ UNA CAMPAGNA SINGOLA COMPOSTA DA DIECI LIVELLI, NUOVE ARMI E LA POSSIBILITÀ DI EFFETTUARE LA "COTTURA" DELLE GRANATE PRIMA DEL LANCIO

TGM: Avete lavorato anche sulla parte tecnica o il motore grafico è rimasto invariato?
RA: Il motore grafico è lo stesso di Call of Duty, ma lo abbiamo modificato sotto molti aspetti per correggere alcune carenze della prima versione. È notevole il miglioramento di molti effetti speciali, sia per le esplosioni sia per la rappresentazione dei cambiamenti climatici. Come si nota dalle immagini, anche le divise dei soldati sono molto più dettagliate e ricche di particolari. Se siete degli appassionati, provate a confrontarle con le numerose foto d'epoca per capire il livello di fedeltà che abbiamo raggiunto. Considerata la notevole potenza dei PC odierni, abbiamo anche inserito molti più soldati in alcune battaglie di massa, con risultati decisamente spettacolari.

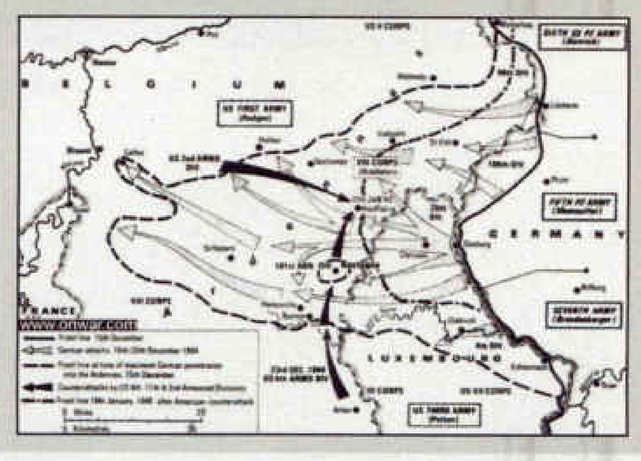
TGM: La Grande Offensiva sarà ancora ambientato in Europa?
RA: Certamente! Come il suo predecessore, anche LGO vede lo svolgimento di battaglie rigorosamente in terra europea. Ci sono troppi scontri di grande importanza storica da portare alla luce per cambiare scenario...

LE GRANDI BATTAGLIE SOTTO I RIFLETTORI

A dispetto del titolo, pare proprio che le Forze Alleate stavolta giocheranno in difesa: stando alle anticipazioni, infatti, la Gray Matter ha voluto concentrare i propri sforzi sulla riproduzione di due tra le più cruente offensive tedesche della Seconda Guerra Mondiale.



La prima è quella del luglio del 1943, a Kursk. Da molti è ritenuto il più colossale scontro di mezzi corazzati di sempre e... come dargli torto, visto che vi presero parte due milioni di soldati (tra russi e tedeschi), seimila carri, trentamila pezzi d'artiglieria e cinquemila aerei. Concettualmente molto simile, è la battaglia di Bulge (dicembre 1944), che porterà allo stallo del Natale di Bastogne: si trattò di una massiccia controffensiva tedesca volta a riguadagnare il controllo di vari ponti di cruciale importanza in territorio belga, con la cittadina di Antwerp come obiettivo finale. Dopo una prima fase di rapida avanzata, tre divisioni corazzate tedesche finirono per fermarsi sui boschi delle Ardenne, dove ebbe inizio uno degli scontri più epici di sempre contro la leggendaria 101a Airborne. Insomma, siete pronti a un frenetico tete-a-tete con il capocarro di un panzer germanico?



▲ Non c'è nulla di più pericoloso che avvicinarsi alle zone di combattimento a bordo di un camion scoperto. Se poi l'autista non è un fenomeno si rischia grosso con gli Stuka in picchiata.

► Una sezione di tiro al bersaglio: le fasi più concitate della battaglia sono semplicemente fantastiche, anche grazie all'elevato numero di veivoli presenti sullo schermo!

LA GRANDE OFFENSIVA PREVEDE ANCHE DUELLI A CANNONATE TRA PLOTONI DI PANZER TIGER E SHERMAN M4!

Vuoi un esempio? Allora parliamo dell'attacco di Kursk, o della parte iniziale della battaglia delle Ardenne, conosciuta con il nome di Battaglia di Bulge. Non mancheremo poi di dare uno sguardo più approfondito allo sbarco in Sicilia, per voi italiani veramente interessante da rivivere. Pochi ne parlano, ma fu la prima vera operazione in territorio europeo da parte delle truppe alleate, e accadde molto prima del D-Day.

TGM: Per quanto tempo il giocatore sarà impegnato nella campagna singola?
RA: La campagna single player prevede dieci nuove missioni, equamente suddivise tra Americani, Tedeschi e Russi.

TGM: Gray Matter e Infinity Ward: chi sta sviluppando questo add-on?
RA: La Gray Matter Interactive si sta occupando dello sviluppo dei livelli per quanto riguarda la parte grafica. Per lo scripting delle vicende cui andrà incontro il giocatore abbiamo ottenuto la collaborazione della Infinity Ward, al fine di creare alcuni contenuti particolari all'interno delle missioni singole. Così facendo saremo in grado di aumentare la profondità e l'effetto sorpresa del gioco.

▲ **Ecco una delle nuove armi in azione, un classico lanciafiamme. Speriamo ce ne siano altre a disposizione anche per gli alleati.**

TGM: Per quando è prevista l'uscita di La Grande Offensiva?
RA: Guarda, in linea di massima e facendo gli scongiuri, possiamo dire che il gioco dovrebbe raggiungere gli scaffali per la fine dell'anno, a ridosso del Natale!

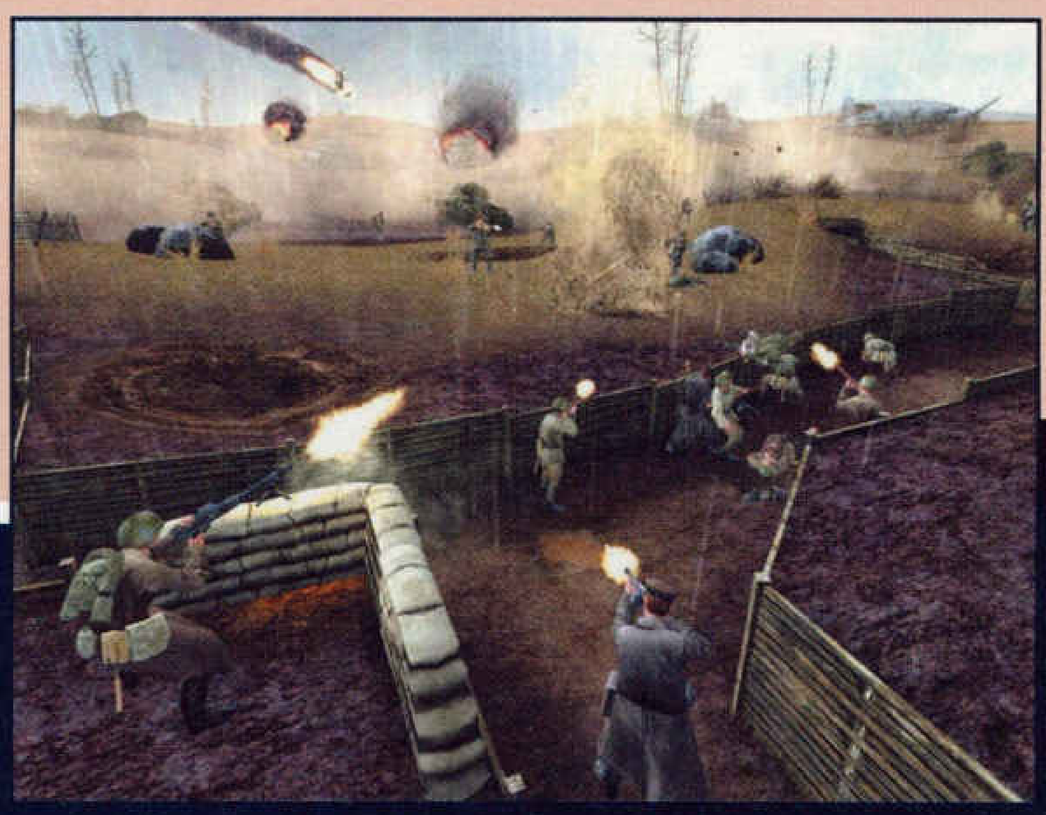
Non c'è che dire, Robb è stato piuttosto conciso ma esauriente: il titolo pare dunque trovarsi a un buon punto dello sviluppo e difficilmente dovremmo avere delle sorprese, almeno in termini di ritardi. In conclusione, possiamo passare direttamente ai requisiti: il primo riguarda la natura di espansione del titolo in questione, che prevede una copia di Call of Duty preinstallata sul proprio PC. Per quanto riguarda l'hardware, le richieste paiono tutto sommato piuttosto contenute; anche se i miglioramenti al motore grafico si notano, non paiono così sostanziali da richiedere un aggiornamento del proprio sistema. Chi ha giocato senza problemi all'originale può dunque dormire sonni tranquilli; a uso e uso e consumo dei neofiti, invece, un buon sistema di riferimento si attesta su un processore da 2 GHz, con 256 MB di RAM e una scheda video dalla ATI 9200/nVidia Ge Force 4 TI 4200 in su. Naturalmente, chi dispone di schede video d'alta gamma potrà godersi le scene di combattimento di massa sfruttando la qualità offerta dai filtri Antialias e trilineare attivati al massimo...

▼ **La ricostruzione storica dei mezzi coinvolti in battaglia è molto accurata: in azione uno dei 50 Panzer "Ferdinand" costruiti proprio in previsione dello scontro di Kursk. È dura fermare sessantacinque tonnellate d'acciaio...**

L'ANGOLO DEL CONSULENTE

Il nostro Fake, esperto in titoli bellici a tutti i livelli, insegna che dietro un gioco di questo genere si cela spesso la consulenza di un militare di carriera. Ebbene, dopo Mike Grasso (Raven Shield), Frederick Harvey (Vietcong), e Jhon Anthal (Brothers in Arms), ecco altri due ex-marmittoni pluridecorati tutti intenti a spiegare ai programmatori come rendere il più realistico possibile un gioco ambientato in un preciso momento storico. Stiamo parlando del Capitano John Hillen e del Colonnello Hank Keirsey. Keirsey è un esperto di tattica militare che ha preso parte alla prima guerra del Golfo, dove ha comandato un'unità delle forze speciali per operazioni segrete oltre le linee nemiche. Il Capitano Hillen, invece, è la classica leggenda vivente sopravvissuta a tutte le più rischiose campagne di guerra europee (D-Day, Operazione Market Garden, Ardenne), cui è stata affidata una cattedra di West Point relativa alle tattiche di combattimento di plotoni. Nessuno meglio di lui sa come tenere giù la testa quando serve...

▲ **Un drammatico combattimento nelle campagne russe per il possesso di un'isba nei pressi di un bosco. Da notare gli effetti dei colpi d'arma da fuoco, sempre ben realizzati.**



▲ **Un altro esempio di scontro di massa decisamente affollato, con tanto di pioggia battente, polvere ed esplosioni assortite.**

FLATOUT

FlatOut © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Développé par Bugbear Entertainment. Software Technology © 2004 Bugbear Entertainment. Tous droits réservés. Le logo Bugbear Entertainment est une marque déposée de Bugbear Entertainment Inc. Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays et sont utilisés avec la permission de Microsoft.

SETTEMBRE 2004:
PREPARATEVI A SPACCARE TUTTO.

PlayStation.2 XBOX PC CD ROM LEADER BUGBEAR ENTERTAINMENT diffusion EMPIRE INTERACTIVE

THE SAGA OF RYZOM

PREVIEW

Luca Todesco **luca@xenia.it, DDF**

SVILUPPATORE
Nevrax

PUBLISHER
Wanadoo

DISTRIBUTORE
Microids

USCITA
settembre 2004

SITO
www.ryzom.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi vedere il mondo di Ryzom? Scarica i filmati del gioco da TGM Online!

Battlefield è un brand ormai universalmente noto nel panorama degli FPS online. Tra meno di un anno potremo stringere tra le mani l'attesissimo sequel: Battlefield 2. Signori, cominciate a lucidare i cannoni...

PREVIEW

Se i MMORPG siano un fenomeno la cui crescita è destinata a proseguire inarrestabile o se, al contrario, si tratti di titoli in grado di colpire solo passivamente l'immaginario dei giocatori, è un dibattito tutt'ora aperto. Quel che è certo, però, è che nonostante la vasta popolarità di alcuni di questi prodotti sia nel Regno Unito sia nel resto d'Europa l'atteso exploit debba ancora avvenire. Vi sono tuttavia alcuni prodotti che sembrano capaci di catalizzare l'attenzione dei media e di fare breccia anche presso fasce di giocatori non ascrivibili al genere degli "hardcore gamer": è questo il caso del titolo che andiamo a presentare, The Saga of Ryzom. Si tratta di un gioco di ruolo di massa online (credo che ogni tanto giovi ricordare il significato esatto dell'acronimo) che può contare su una realizzazione

"I GIOCATORI SONO ALLA RICERCA DI UN MAGGIORE COINVOLGIMENTO, DI CAUSE DA COMBATTERE O PER LE QUALI SCHIERARSI, DI AMICI E NEMICI". DAVID COHEN CORVAL - CEO DI NEVRAX

▲ Non so perché ma io eviterei di mangiarli, funghi come questi... sempre che vi venga voglia di andare in un posto così lussureggiante per raccoglierli!

▲ Siamo di fronte a quello che sembrerebbe un summit di diverse razze: nel gioco le alleanze sono del tutto libere, a voi la scelta!

IL PIANETA TEATRO DELL'AZIONE SARÀ COMPLETAMENTE DINAMICO: IL TEMPO ATMOSFERICO E LE STAGIONI SARANNO IN CONTINUO CAMBIAMENTO

tecnica fuori dall'ordinario.
TGM ha avuto modo di incontrare David Cohen Corval, direttore creativo del progetto nonché CEO di Nevrax, per cercare di capire quali possano essere i maggiori motivi d'interesse del titolo. Per farlo ci siamo fatti spiegare all'inizio dell'intervista il punto di vista di David sul gioco online in generale.

LA PAROLA A DAVID...

"Non credo che le esperienze di gioco online viste sinora stiano deludendo le aspettative in Europa. Negli Stati Uniti, d'altra parte, potrebbero essere ancora più diffuse, mentre nell'area dell'Estremo Oriente lo scenario è diversificato. In Giappone non sembrano interessare la massa, mentre in Corea le prospettive sarebbero incoraggianti da un punto di vista finanziario, se non fosse che il mercato è totalmente saturato dai cloni. Infine abbiamo la Cina, un Paese agli albori dell'alfabetizzazione informatica di massa ma in rapidissima crescita.
In generale credo che il gioco online sia in crescita. Il problema è che la maggior parte dei prodotti sono delle scopiazzature di concept esistenti messi sul mercato da aziende che badano soltanto a minimizzare il rischio finanziario al quale si espongono. Ma i giocatori di MMORPG si aspettano molto di più di questo: profondità del gameplay e flessibilità sono caratteristiche ormai imprescindibili per un titolo che voglia sfondare. I giocatori sono alla ricerca di un maggiore coinvolgimento, di cause da combattere o per le quali schierarsi, di amici e nemici. Crediamo che SoR possa offrire tutto questo nel corso del gioco, rivoluzionando il genere. La possibilità offerta ai giocatori di influenzare il corso degli eventi tramite le proprie azioni, poi, dovrebbe essere apprezzata specialmente da Europei e Statunitensi. Inoltre, l'introduzione del nuovo engine RAID e del sistema di azione modulare dovrebbero garantire la presenza di scontri di proporzioni epiche. Per quanto riguarda il mercato dell'Estremo Oriente, che abbiamo visto essere parzialmente differente, stiamo sviluppando una versione di SoR che, oltre alla localizzazione, apporti anche consistenti modifiche in modo da venire incontro ai gusti nipponici".
Saga of Ryzom è ambientato nel futuro, in un misterioso pianeta organico (anche il pianeta è "vivo", in altre parole) chiamato Atys. I giocatori impersonano i giovani eredi di una straordinaria civiltà decaduta circa un secolo prima delle vicende narrate. Si tratta quindi di una nuova preistoria, anche se pare che in alcuni punti del pianeta la civiltà stia prendendo nuovamente vita. I giocatori quindi, organizzati in gilde come nella migliore tradizione dei MMORPG più apprezzati (DAoC vi dice nulla?) dovranno difendere i propri insediamenti dagli attacchi degli insetti giganti e, al tempo stesso, conquistare nuovi territori nell'immensità di Atysn alla ricerca dei segreti perduti degli avi. Questi sono estremamente potenti e, com'è naturale, fanno gola alle fazioni degli dei della magia e della tecnologia, che sono sulle loro tracce. Nel corso del gioco, che durerà otto anni, la verità sul passato della civiltà verrà rivelata e i giocatori saranno condotti in un'avventura che li vedrà esplorare molti altri pianeti.
Bisogna riconoscere che Saga si presenta davvero bene e offre quel genere di dettaglio indispensabile per coinvolgere il giocatore. Sia dal punto di vista di un orgoglioso Matis che da quello di un guerriero pare proprio che la varietà non manchi: si passa dai deserti popolati dai Fyros alla vegetazione lussureggiante delle giungle abitate dagli Zorai per finire con le profondità sotterranee dei Prime Roots, dove si riposano le più terrificanti creature del pianeta.
"Per prima cosa il giocatore deve creare un suo personaggio, personalizzarne l'aspetto fisico e le caratteristiche (a parte la basilare distinzione tra maschio e femmina sono presenti moltissimi particolari personalizzabili: la lunghezza del naso, la presenza di tatuaggi, il taglio di capelli e così via) e infine scegliere in che tipo di abilità risulterà più versato, se la magia, il combattimento o la creazione di oggetti. In realtà è possibile scegliere una combinazione delle diverse competenze e anche nel caso in cui il vostro personaggio sia un completo ignorante di, poniamo, arti magiche, niente potrà impedirgli di cimentarsi ugualmente in quell'ambito.
Il pianeta teatro dell'azione sarà completamente dinamico: il tempo atmosferico e le stagioni saranno in continuo cambiamento. Inoltre, le sue risorse saranno a disposizione dei giocatori per costruire armi ed equipaggiamento per rendere il proprio personaggio unico".
L'entusiasmo di David è contagioso. "L'idea alla base del gioco è di offrire un ritaglio di paradiso in un ambiente fragile e pieno di insidie al tempo stesso. I giocatori avranno modo di "sperimentare" (nel senso di esplorare, toccare con mano) la grande libertà loro accordata e un gameplay ricco di eventi come gare sportive, cacce al tesoro, investigazioni."
Il gioco prevede una notevole varietà di questi elementi, e ulteriore flessibilità sarà introdotta mano a mano che i giocatori si inoltreranno tra i segreti di Saga.
Avete già la bava alla bocca, vero? Beh, siamo nella stessa situazione...

NESSUNO NASCE IMPARATO

L'aurea massima riportata nel titolo è tanto più vera nel caso dei MMORPG: giochi di incredibile complessità che spesso richiedono una bravura con la tastiera da pianista provetto. Per facilitare l'approccio dei giocatori alle prime armi, Saga of Ryzom prevede un'estesa sezione di tutorial. Più che di sezione, tuttavia, sarebbe opportuno parlare di ambientazione: si tratta, infatti, di uno scenario con regole semplificate e creature avversarie depotenziate in cui scaldarsi i muscoli prima di fare sul serio. In questa sorta di recinto, i neofiti non entreranno in contatto neppure con i giocatori di livelli più avanzati... cosa che in un titolo che prevede il PvP è decisamente apprezzabile. Inoltre, appena entrati nel gioco verranno fornite ampie e precise informazioni su chi siete e cosa dovete fare. Oltre a questa scuola iniziale è possibile accedere in ogni momento a un tutorial online.
"Una delle nostre preoccupazioni è stato rendere l'approccio al nostro prodotto il meno traumatico possibile" afferma David. "Ecco perché oltre ai classici tutorial è presente questa zona franca iniziale in cui apprendere i rudimenti del gameplay e fare i primi punti esperienza per poi confrontarsi con il mondo di Ryzom".
Esiste, sconsigliatissima, anche la possibilità di saltare a piè pari queste fasi preliminari... dedicata ai pochi fortunati nati imparati!

▼ L'angolo del deja vù...Il tizio dietro i primi due non vi ricorda vagamente gli alieni così come venivano rappresentati in Zac Mc Craken?

PAIN
SUFFE
DOOM3
IT'S COM

RING DEATH

KING FOR YOU

Developed By

idSoftware.com

Distributed By

ACTIVISION

18+

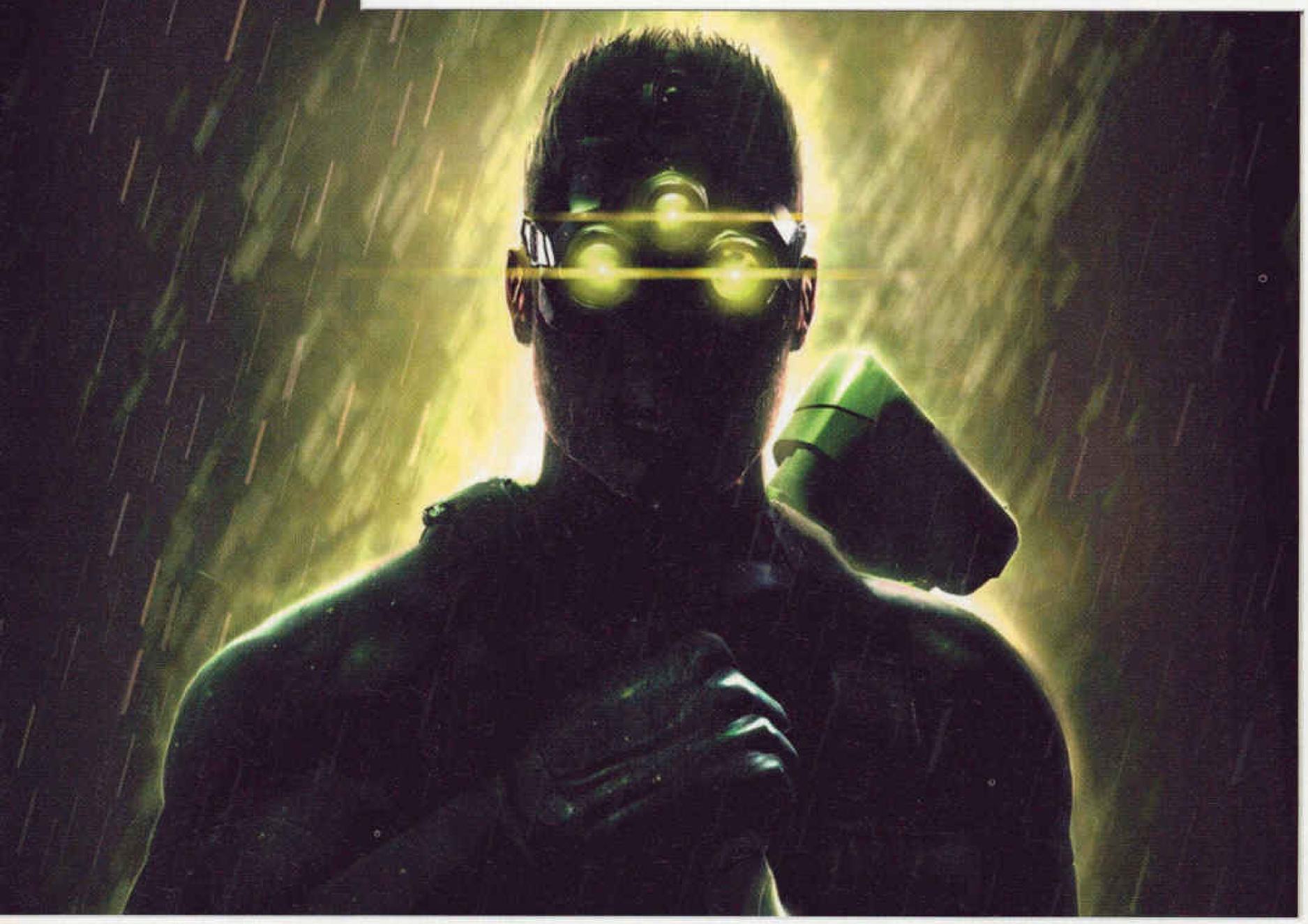
www.pegi.info

©2004 Id Software, Inc. All rights reserved.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

REPORTAGE

Maurizio "Labatt" Frascino **FaKe@xenia.it**



SVILUPPATORE
UbiSoft

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

USCITA
Ottobre 2004

SITO
www.splintercell3.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione DOWNLOAD di TGM Online puoi trovare il trailer del gioco presentato all'E3!

Giappone, Cina, Corea: una nuova crisi geopolitica fa rotolare la Terra sull'orlo del baratro, così ci avviciniamo all'ennesimo rischio di collasso globale. A dispetto del nome, il Pacifico sarà nuovamente teatro di guerre, a meno che... Provaci ancora, Sam!

REPORTAGE

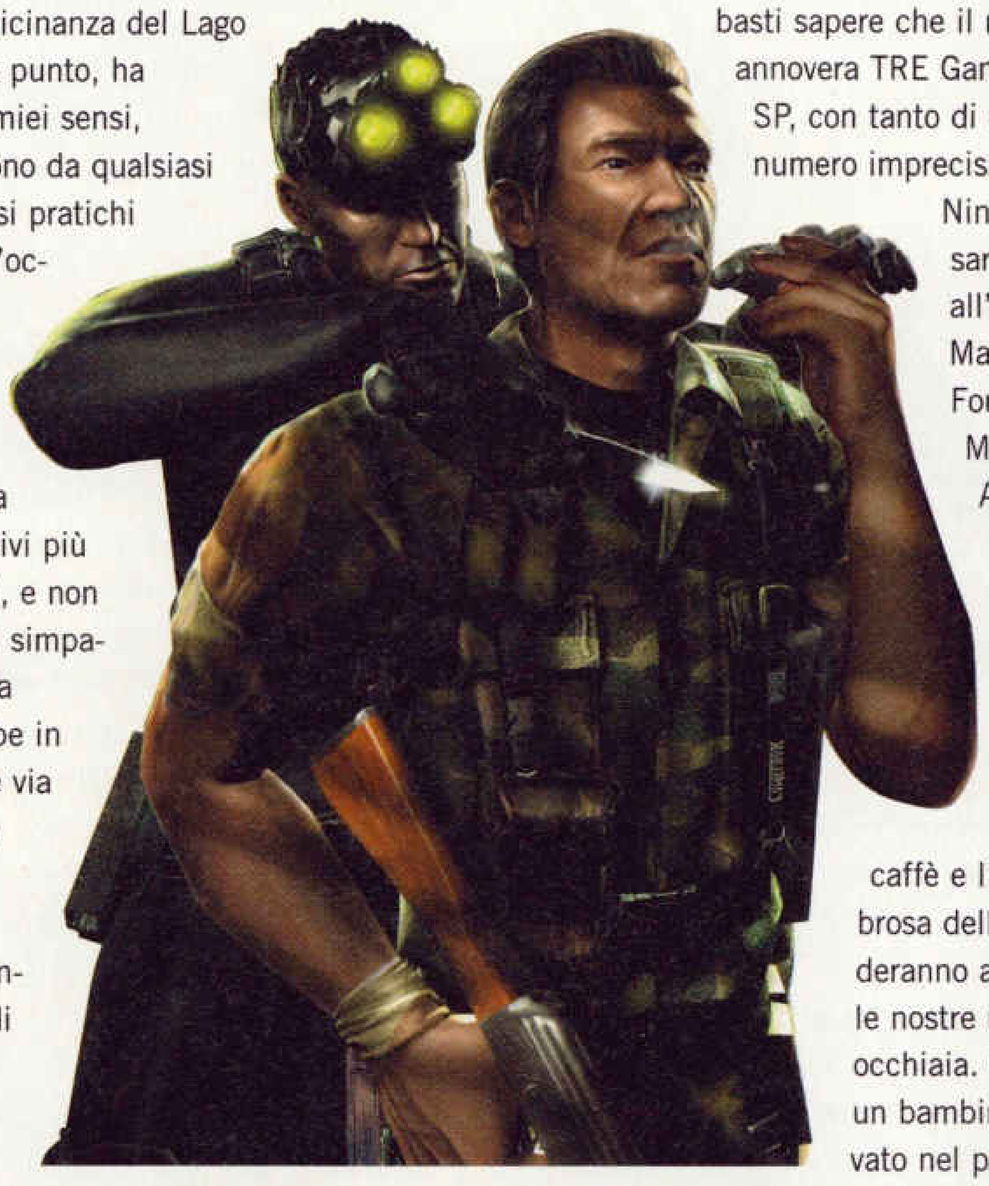
Fine luglio, una soleggiata domenica mattina uguale a tante altre fa da preludio a un pomeriggio tutt'altro che usuale. Ore tredici post meridiane, un A321 mi porterà lesto in quel di Parigi, dove un Boeing 747 mi attende per poi iniziare una traversata atlantica con meta finale Montreal, Canada, uffici UbiSoft. Vista la considerevole durata del volo, la compagnia Air France è lieta di intrattenere i passeggeri con una pellicola Universal Studios d'eccezione, firmata Jean-Jacques Annaud: Two Brothers – la storia di due tigri separate in età acerba, che alla fine del film si ritrovano e fuggono nella giungla. Trama un po' riduttiva? Guardatevi il film, se ne avete il coraggio. Tralasciando ogni ulteriore commento sulla proiezione, vi basti sapere che a conti fatti avrei preferito riguardare Final Destination (I o II, non importa quale) o magari anche Cast Away, giusto per farvi capire quanto tutti abbiano apprezzato il film, ovviamente trasmesso in lingua originale (ruggiti compresi). Superata anche quest'agonia, non ho dovuto far altro che sopportare la dissen-

CI SARANNO BEN CINQUE TIPI DI OBIETTIVI, DIVISI IN PRIMARI, SECONDARI, OPPORTUNITÀ, FALL-BACK E BONUS

▲ In situazioni come queste, Sam non esiterà a mettere mano alla cintura. Un taglio in più, un mercenario in meno...

▲ Così nasce Sam, riassunto in quattro fasi. Come potete vedere, i poligoni utilizzati non sono poi tanti... potere delle normal map!

teria dell'anziana signora alla mia sinistra (presto nominata "La Vecchia del Finestrino"), la quale si è alzata sì e no quindicimila volte per andare in bagno, e attendere il liberatorio scossone alla fusoliera causato dall'apertura del carrello. Dopo aver pettinato la pista di atterraggio, il potente quadrireattore si è accostato con precisione millimetrica al tunnel di uscita, nel quale fortunatamente non sostavano né un divertito CapaRezza, né un incattivito Materazzi alla ricerca di Cirillo. La vicinanza del Lago Ontario, a questo punto, ha subito alterato i miei sensi, attratti anni or sono da qualsiasi attività alieutica si pratichi nelle vicinanze; l'occasione di poter sfidare i temibili salmoni canadesi, tuttavia, è svanita nel nulla per motivi più che altro logistici, e non dimenticatevi del simpatico fuso orario da recuperare. Gambe in spalla, dunque, e via alla ricerca di un taxi che porti il nostro gruppo in hotel, gruppo composto da un PR di UbiSoft e da quattro giornalisti italiani – un vero e proprio party in stile GDR, che nelle prossime 48 ore ne combinerà di cotte e di crude...



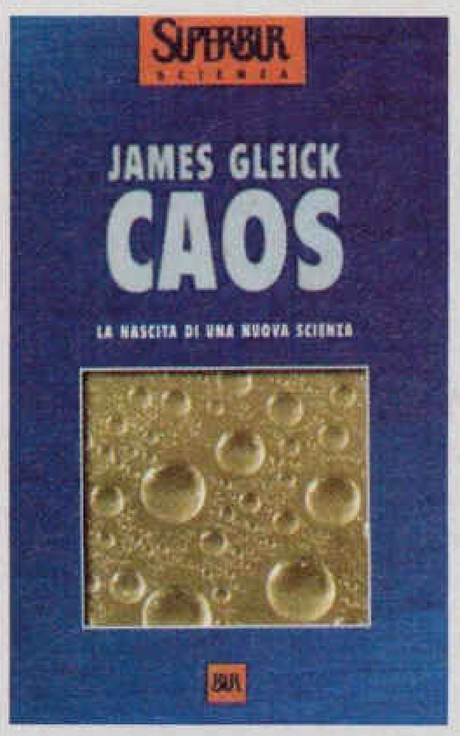
POTERE DEL CAMBIO

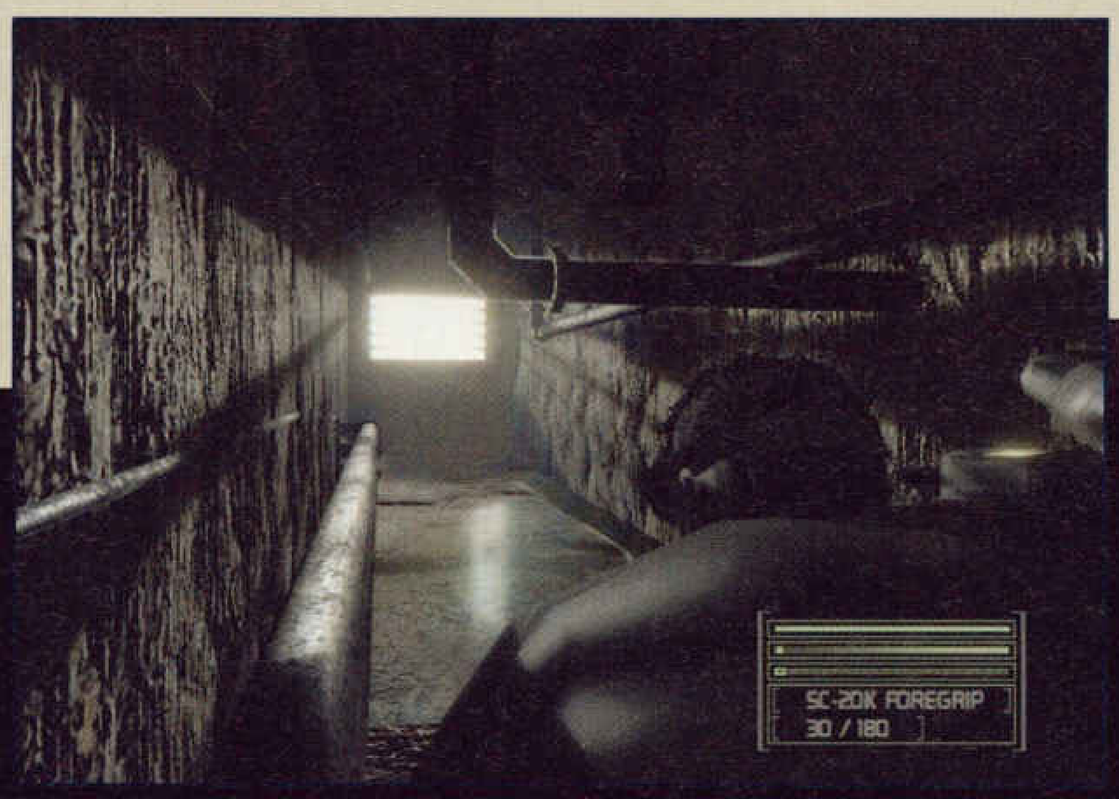
Recuperato il fuso orario su un comodo letto e messo il naso fuori dalla porta, l'ingenua scoperta di un cambio "euro / dollaro canadese" dannatamente conveniente sarà deleteria per i nostri conti correnti, difatti ci lanciamo in acquisti che sfiorano il limite della follia. Giusto per l'aneddotica – poi chiudo il discorso – vi basti sapere che il nostro carrello annovera TRE Game Boy Advance SP, con tanto di cavi link, e un numero imprecisato di cartucce Nintendo per passare la nottata all'insegna di Mario Kart, Zelda: Four Swords e Mario Gold Advance Tour... poco male, la presentazione del gioco si terrà nell'hotel stesso, quindi un paio di lenti scure, tre caffè e l'atmosfera tenebrosa della sala nasconderanno adeguatamente le nostre meritate occhiaia. Contento come un bambino per aver trovato nel press kit una fantastica penna-torcia griffata Splinter Cell, prendo posto a sedere di fronte al gigantesco schermo e... si inizia! Signori, a qualche metro da me c'è Mathieu Ferland, produttore del gioco, che comincia a parlare di Splinter Cell: Chaos Theory, o Splinter Cell 3 se preferite. Veniamo catapultati, brutalmente quanto idealmente, in Oriente, nell'anno 2008, dove il

IL GIAPPONE, CERCANDO DI CONTRASTARE LE NUOVE FORME DI MINACCIA TECNOLOGICA, HA CREATO UNA FORZA DI DIFESA INFORMATICA

CHAOS THEORY

Una goccia d'acqua che si spande nell'acqua, le fluttuazioni delle popolazioni animali, la linea frastagliata di una costa, i ritmi della fibrillazione cardiaca, l'evoluzione delle condizioni meteorologiche, la forma delle nubi, la Grande Macchia rossa di Giove, gli errori dei computer, le oscillazioni dei prezzi... Sono fenomeni apparentemente assai diversi, con un solo tratto in comune: per la scienza tradizionale, appartengono al regno dell'informe, dell'imprevedibile, dell'irregolare. In una parola, al 'caos'. Ma da due decenni, scienziati di diverse discipline stanno scoprendo che dietro il 'caos' c'è in realtà un ordine nascosto, che dà origine a fenomeni estremamente complessi a partire da regole molto semplici. James Gleick racconta la nascita e l'evoluzione di questa rivoluzionaria "scienza del caos", seguendone organicamente le tappe attraverso i ritratti dei suoi protagonisti. E in questo percorso appassionante e preciso, ricco di stimoli sorprendenti, Gleick riesce a suggerire un diverso modo di osservare il mondo – Nemmeno a farlo apposta, giusto un anno fa ho avuto modo di leggere l'opera di Gleick, "Caos", che assieme a "L'ultimo teorema di Fermat", di Andrew Wiles, è stato in grado di sorprendermi con la matematica, cosa assai rara al giorno d'oggi. Un libro senza dubbi interessante che mi sento di consigliarvi per più motivi. Vi assicuro che dopo averlo lette guarderete il sottotitolo di Splinter Cell 3 con occhi diversi.





▲ Una delle prime sequenze di gioco che mi ha sbalordito durante la sessione di prova. A proposito, Sam ha imparato a strisciare!

▲ Un esempio di superficie riflettente perfetta, nota ai comuni mortali col nome di "specchio". Difficile implementarla nei videogiochi, ma non nel caso di Splinter Cell 3.

QUANDO SARÀ NECESSARIO, IL NOSTRO SAM POTRÀ SFODERARE UNA MORTALE LAMA DA COMBATTIMENTO

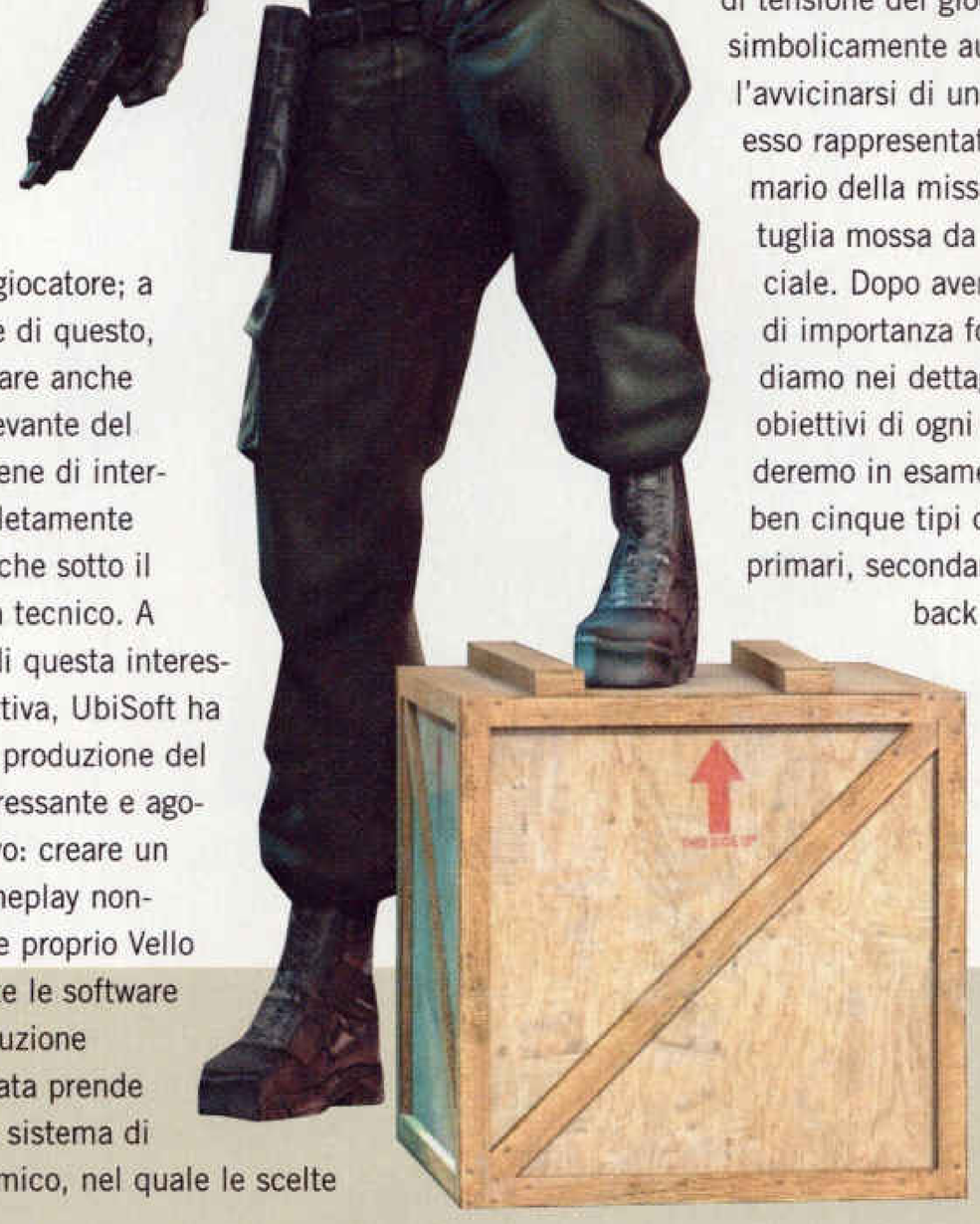
▲Sorvolando sulla banalità della situazione, date un'occhiata alle piastrelle... quasi non ce n'è una uguale all'altra, incredibile!

Giappone, cercando di contrastare le nuove forme di minaccia tecnologica, ha creato una Forza di Difesa Informatica. Corea e Cina la considerano una violazione del diritto internazionale, dunque non sono affatto d'accordo; segretamente, il capo del movimento IDF (la Forza di Difesa Informatica, appunto) lancia un attacco informatico al Giappone incolpandone però la Corea del Nord. Gli Stati Uniti, obbligati dall'articolo 9 della Costituzione Giapponese del dopo-guerra, decidono di intervenire, subendo anch'essi gli stessi attacchi informatici. La Corea del Nord, a questo punto, sentendosi minacciata, decide di peggiorare la situazione invadendo la Corea del Sud. Con la guerra che ormai infuria nella Penisola Coreana, Sam Fisher viene inviato per ostacolare l'alleanza tra l'Ammiraglio Giapponese, un folle hacker informatico, e il capo di un gruppo paramilitare internazionale, cercando di prevenire l'ennesimo scoppio di un conflitto mondiale nella zona del Pacifico.

In pieno stile Tom Clancy, ora, il nostro caro Sam dovrà cambiare tante piccole cose che altrimenti porterebbero a effetti immensamente devastanti...

SMALL THINGS HAVE BIG IMPACTS

Con ancora in bocca il buon sapore di Pandora Tomorrow, vi starete chiedendo quali sono le novità che il terzo capitolo della serie potrà vantare. Innanzi tutto una completa rivisitazione della struttura di gioco, incentrata su una forte trama e legata saldamente in maniera inedita al "racconto" di una storia, che a differenza dei primi due Splinter Cell porterà a un maggiore coinvolgimento da parte del giocatore; a dimostrazione di questo, c'è da segnalare anche l'aumento rilevante del numero di scene di intermezzo, completamente "rivisitate" anche sotto il punto di vista tecnico. A condimento di questa interessante prospettiva, UbiSoft ha preposto alla produzione del titolo un interessante e agognato obiettivo: creare un gioco dal gameplay non-lineare, vero e proprio Vello d'Oro per tutte le software house. La soluzione tecnica adottata prende spunto da un sistema di dialoghi dinamico, nel quale le scelte del giocatore modificheranno profondamente l'esito degli eventi e dunque la trama che andrà via via dipanandosi. Non si tratta più di selezionare solamente la tattica di approccio, durante una missione, bensì di compiere una serie precisa di scelte le cui conseguenze si ripercuotono sulle missioni future. Prerogativa sicuramente affascinante, speriamo solo si trasformi in una promessa mantenuta. Tale sistema dinamico, abbinato alle nuove tecniche di avvicinamento e di attacco ravvicinato, dovrebbe ampliare il metodo di gioco del titolo e discostarlo da quello visto finora nei primi due episodi, in fin dei conti molto simili tra loro. Se le cose andassero come gli sviluppatori vorrebbero, il livello di tensione del giocatore dovrebbe simbolicamente aumentare durante l'avvicinarsi di un pericolo, che sia esso rappresentato dall'obiettivo primario della missione o da una pattuglia mossa da intelligenza artificiale. Dopo aver citato due aspetti di importanza fondamentale, scendiamo nei dettagli per parlare degli obiettivi di ogni missione, poi prenderemo in esame l'IA. Ci saranno ben cinque tipi di obiettivi, divisi in primari, secondari, opportunità, fall-back e bonus.



Escludendo gli obiettivi primari – indispensabili ai fini del completamento della missione – e quelli secondari, le "opportunità", i "fall-back" e i "bonus" collocano una seria ipoteca sulla longevità

▲ Una delle nuove mosse introdotte dalla modalità di gioco cooperativa. Mi raccomando, ragazzo, non mollare proprio adesso.

▼ Scatto apprezzabile per almeno tre motivi: il riflesso del neon sul pavimento, il vapore sulla sinistra e una guardia furba che si è accorta della nostra presenza.

del prodotto, che ancora una volta mette in luce il suo nuovo aspetto dinamico di non-linearità e invita il giocatore all'esplorazione dell'intero livello.

PAGATI PER ESSERE INVISIBILI

Parallelamente al comparto grafico e a quello sonoro, sono cresciuti anche il set di azioni che l'alter ego può compiere e il livello comportamentale delle entità nemiche. Sam Fisher, ora, oltre a essere "fisicamente connesso" al suo equipaggiamento (un po' come Gordon Freeman alla sua bio-tuta, se vogliamo), dispone di un temibile coltello da SEAL, protagonista indiretto di attacchi ravvicinati letali, sia frontali che da tergo, portati a termine con la precisione chirurgica degna della nostra amata spia. Pertanto, quando sarà necessario, il nostro Sam potrà sfoderare una mortale lama da combattimento, che metterà immediatamente fine a eventuali richieste di aiuto da parte dei nemici. Questa semplice innovazione,

IL SUONO RIVESTIRÀ UN RUOLO FONDAMENTALE E RIUSCIRÀ A FARVI SENTIRE COMPLETAMENTE "ALL'INTERNO" DEL GIOCO

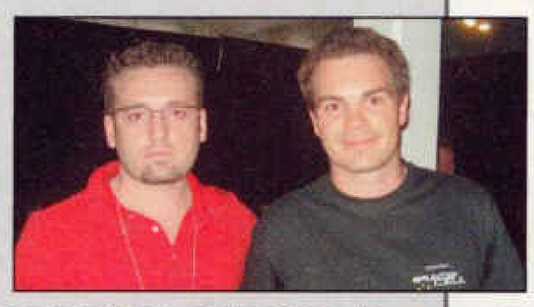
▲ La "scaletta" sarà una delle azioni più frequenti da compiere nelle partite in modalità cooperativa. Imparate presto a coordinarvi, sarà indispensabile.

QUATTRO CHIACCHIERE CON MATHIEU...

Di seguito, qualche botta e risposta con Mathieu Ferland, produttore del gioco, col quale ho avuto occasione di parlare tra un impegno e l'altro. Ho cercato più che altro di carpire qualcosa di interessante che non fosse emerso dal discorso tenuto durante la presentazione ufficiale del titolo. Sperando che le mie curiosità possano coincidere con le vostre, vi lascio alla breve intervista...

TGM: Prima di tutto, Mathieu, puoi descrivermi il tipo di collaborazione che c'è stata tra voi e Tom Clancy?

Mathieu Ferland: Tom Clancy è fondamentalmente un brand, un'ispirazione e un punto di riferimento. Il suo universo ha sempre a che fare con situazioni geopolitiche complesse, ambientazioni militari, armi ad alta tecnologia e grossi intrighi nei quali sono coinvolti più paesi. Nella fase iniziale dello sviluppo del gioco, Tom ci ha aiutato a prendere decisioni sugli scenari da realizzare e su tutti gli aspetti inerenti alla trama. È stato un vero e proprio punto di riferimento per tutto il team. Quando dovevamo prendere una decisione, la domanda era "stiamo facendo le cose alla Tom Clancy oppure no?". In caso affermativo si procedeva, altrimenti la proposta veniva scartata poiché non coerente con l'universo Clancy. Comunque, Tom è stato coinvolto all'inizio per l'ideazione del concept e alla fine per un giudizio generale.



TGM: Per quali motivi, di fronte allo scaffale, la scelta dovrebbe cadere su Splinter Cell 3 e non, per esempio, su Thief 3? Cosa rende unico SC3 nel genere degli stealth?

MF: Sebbene i titoli in questione siano entrambi non-lineari, SC3 risulta più flessibile, e su diversi punti si appoggia a una struttura di gioco più complessa. SC3 è unico nel genere degli stealth game, dal momento che si basa su strategie particolari ed evolute. Sono diversi il modo di muoversi e ovviamente l'equipaggiamento, così come il metodo di avvicinamento al nemico e l'intelligenza artificiale dei personaggi non giocanti. Per non parlare degli scenari, profondamente integrati nel contesto e certamente più complessi. Con SC3, infatti, diventa divertente anche osservare il comportamento dei PNG mossi da intelligenza artificiale. A volte quasi non vorresti disturbarli, e il rimanere nascosti nel buio ad ascoltare i loro discorsi dà la possibilità di carpire importanti informazioni. Il gioco, di fatto, ti permette anche di sparare a tutto e a tutti indistintamente, ma così facendo ti perderesti gran parte del divertimento. Credo che già queste siano grosse differenze tra SC3 e Thief 3...

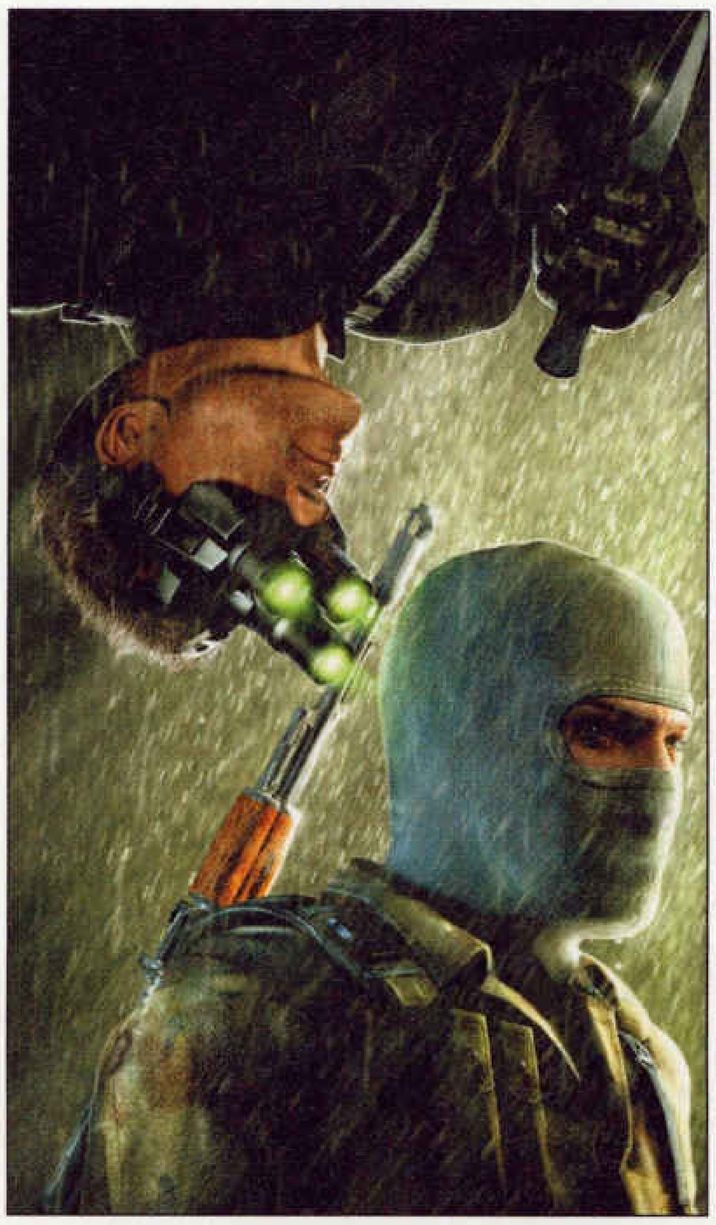
TGM: Avete riposto molta attenzione sulla grafica, sulle texture, sui modelli tridimensionali e sugli effetti visivi... però vedo poco sangue nel gioco. È una vostra esplicita scelta?

MF: Sì, è stata una nostra scelta. Crediamo che nel gioco ci siano già molti aspetti legati alla violenza. Non c'è molto sangue, anche perché Sam utilizza il proprio pugnale in maniera molto "professionale", altrimenti rischierebbe di fare troppo rumore e di attirare l'attenzione senza pervenire a una soluzione rapida e definitiva (si riferisce al fatto di uccidere istantaneamente – ndFake). In ogni modo, abbiamo prestato molta attenzione a questo aspetto, poiché spesso il sangue e la violenza vengono utilizzati nei videogiochi più di quanto ce ne sia realmente bisogno. Riteniamo invece che in Splinter Cell 3 ci siano aspetti decisamente più interessanti rispetto all'utilizzo gratuito di sangue e/o violenza. Tra l'altro, è nostra intenzione ampliare il nostro target di riferimento anche verso i ragazzi più giovani, dunque è stata riposta particolare attenzione al riguardo.

TGM: I requisiti minimi hardware di SC3 saranno simili a quelli di Pandora Tomorrow? Oppure dovremo rifarci tutti un nuovo PC?

MF: Assolutamente sì, quello di Pandora Tomorrow è ancora il nostro target. Dopotutto i due titoli escono a distanza ravvicinata, quindi vogliamo evitare che coloro a cui è piaciuto Pandora Tomorrow non possano giocare a SC3 a causa di requisiti hardware troppo elevati. Personalizzando le opzioni video, infine, il titolo sarà giocabile anche sui PC meno prestanti.

È STATA INTRODOTTA UNA MODALITÀ DI GIOCO MULTIPLAYER COOPERATIVA, CHE BENEFICERÀ DI QUATTRO MAPPE INEDITE



come potrà intuire chi ha giocato i precedenti Splinter Cell, apre uno spiraglio (in tutti i sensi...) su nuove tecniche di avvicinamento e di ingaggio, che in ogni caso andranno riadattate alle nuove routine di intelligenza artificiale, applicate ai soldati nemici. Questi ultimi, a seconda degli stimoli che riceveranno, passeranno da uno stato di allerta all'altro; giunti allo stadio estremo, il loro "livello di stress" renderà le cose parecchio complicate, anche perché in questi casi tenderanno a formare delle vere e proprie pattuglie da ricognizione, cercando collaborazione e copertura reciproca. Nuovi bouquet di animazioni, quindi, renderanno esplicite le loro intenzioni, dettate dai loro sensi visivi e auditivi, questa volta in grado di distinguere ombre, riflessi e di individuare le fonti di rumori. In particolare il suono rivestirà un ruolo fondamentale, soprattutto per i fortunati possessori di impianti audio a più punti di diffusione. Durante la presentazione, è stata messa in loop una scena in cui Sam apre e chiude una porta che si affaccia su un cortile, a sua volta sorvolato da un elicottero; ora, raccontarvi quello che le mie orecchie hanno potuto ascoltare è un po' come cercare di spiegare che sapore ha una mela... se però avete una vaga idea di cosa sia il suono "ambientale", beh, sappiate che in Splinter Cell 3 "vi sentirete dentro". In termini pratici, risulterà molto più conveniente chiudere qualche porta in più, azionare fonti sonore particolarmente frastornanti (compressori, per esempio) per coprire i vostri rumori e sparare qualche proiettile in meno, soprattutto in vicinanza del nemico. Discorso simile per la vista, anche se uno dei migliori espedienti è associato alla buona vecchia tecnica di eliminazione delle fonti luminose: Sam Fisher si muove a proprio agio nelle tenebre, questo non dobbiamo mai dimenticarlo!

DUE MEGLIO DI UNO

L'engine tridimensionale che muove SC3, dal punto di vista tecnico è uno di più evoluti. Al modello fisico realistico affianca un sistema particellare, mentre per la grafica fa utilizzo delle normal map, tecnica che aumenta sensibilmente la qualità visiva senza tuttavia complicare la struttura dei modelli 3D, dunque senza aggiungere esosi poligoni. L'illuminazione dinamica calcolata in tempo reale e una filosofia basata sulle proprietà riflessive e rifrattive degli oggetti, non possono che stupire i nostri occhi, non ancora abituati a performance di questo tipo. Sorpresa tra le sorprese, inoltre, l'introduzione di una tanto attesa modalità cooperativa. Orbene, avremo a disposizione ben quattro mappe speciali, diverse da quelle della "campagna", disegnate appositamente per la modalità cooperativa (via LAN o via Internet). Un gameplay particolare consentirà lo svolgimento di tali missioni solamente grazie alla collaborazione di due spie, controllate ovviamente da due giocatori diversi (un esempio banale: premere due pulsanti in due stanze diverse contemporaneamente). Il sistema di comunicazione vocale integrato sarà indispensabile per coordinare le operazioni, e a quanto pare dovremo stare anche attenti a non gridare nel microfono. Già, ripensate a quel che ho scritto poco fa, riguardo all'audio ambientale e alla diffusione delle onde sonore... intrigante, che ne dite? Degne di nota le quattro mosse speciali, che vanno dalla semplice "scaletta", per raggiungere appigli elevati, al più elaborato "lancio del compagno", che consentirà di superare fossati o gruppi di fotocellule veramente fastidiosi; interessante anche la possibilità di rianimare il proprio socio (al massimo una volta a missione), nel caso si becchi qualche pallottola di troppo. Insomma, qui a Montreal lo sviluppo del gioco procede di buona lena, parallelamente su Xbox e su PC, e le tre mappe che avuto modo di provare mi hanno esaltato parecchio. Il work in progress è a buon punto, difatti è probabile che una volta tanto la data di uscita venga rispettata. Che altro aggiungere? Un faticoso viaggio di rientro mi attende, e ho giusto il tempo di ributtare i vestiti in valigia per ripartire alla volta di Milano.

▲ Gli UbiSoft al lavoro... sssssh, silenzio! Nella stanza adiacente stanno programmando Ghost Recon 2. Non vorrei mai disturbarli!

▼ L'equipaggiamento di Sam Fisher, in tutto il suo splendore. In primo piano possiamo ammirare il nuovo coltello. Sembra affilato, non vi pare?

UN PREZZO INCREDIBILE: 29,99*€

D-DAY

* Prezzo consigliato al pubblico.

AUTUNNO 2004
RITORNA LO SBARCO IN NORMANDIA

PC CD-ROM

ATARI

WWW.ATARI.IT

POWERED BY gamespy

The way it's meant to be played NVIDIA

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

© 2004 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality.

BestGames
MAGAZINE
I migliori videogiochi per PC ogni mese in EDICOLA

IL MALE E
E NESSUNO

n° 8

BestSeller
SERIES

DIABLO® II

DIABLO

16+
www.pegi.info

PC CD-ROM

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard-europe.com

ROMANZO + GIOCO + POSTER

€ 14,90

SOLO IN EDICOLA

' SOPRAVVISSUTO...
O RESTERA' INDENNE

BestGames
MAGAZINE ANNO I N. 8

DIABLO®

EREDITA' DI SANGUE

RICHARD A. KNAAK

Per la prima volta
il ROMANZO ORIGINALE
in italiano.

© 2000 Blizzard Entertainment. Tutti i diritti riservati. Blizzard Entertainment, Battle.net e Diablo sono trademarks registrati di Blizzard Entertainment in U.S. e altre nazioni. Tutti gli altri trademarks sono proprietà dei rispettivi possessori.
L'accesso gratuito a Battle.net richiede una connessione a Internet. Il giocatore è responsabile per i costi relativi alla connessione internet, secondo le tariffe del proprio operatore.

battle.net®

* Intense sfide via internet

Fabio "Nexus" Russo **fabio.russo@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Il cinema è una forgia di delusioni videoludiche? Dite la vostra su TGM Online!

SVILUPPATORE
EA Games

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 59,90

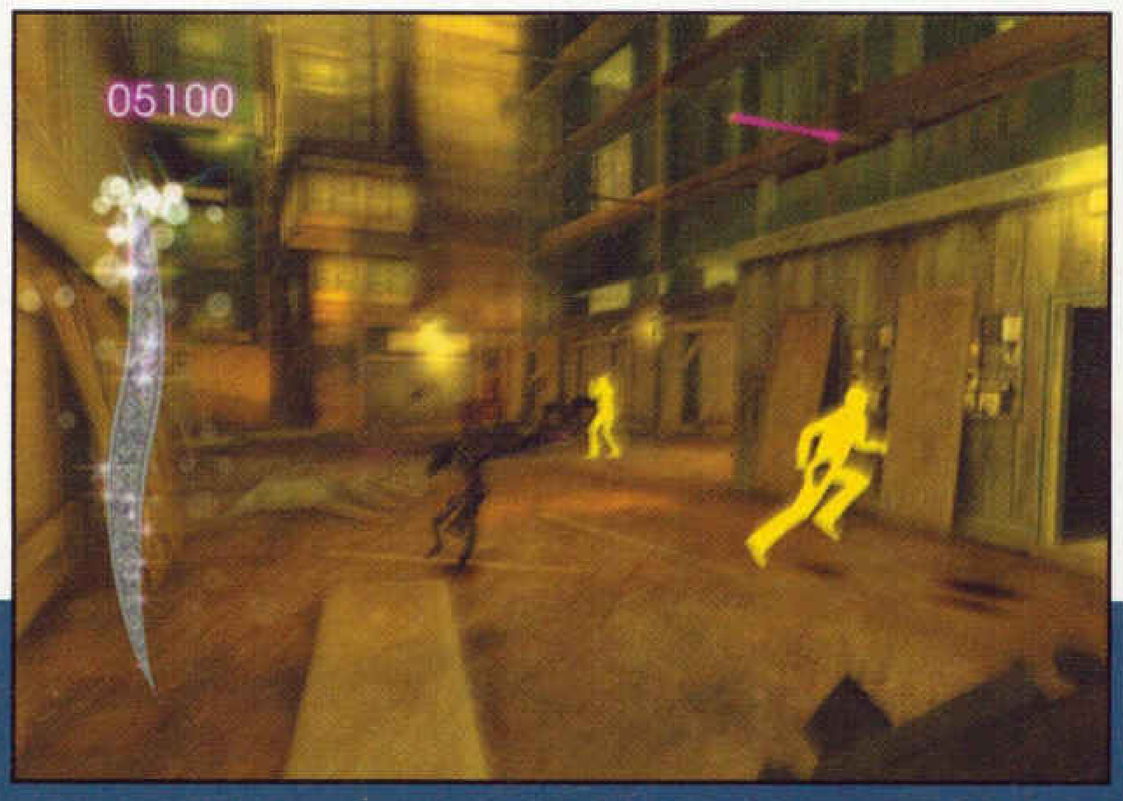
SITO
www.eagames.com

CATWOMAN

Quando un videogioco ispira un film, il risultato è quasi certamente una delusione; quando è un film a ispirare un videogioco, può essere anche peggio. Che sia Catwoman l'inaspettata eccezione? Continuate a leggere e avrete le risposte che aspettate...

Chi fosse a conoscenza della trama del film – di cui per dovere di cronaca voglio sottolineare la dissonanza dall'originale del fumetto – saprà che a indossare l'attillata tuta in pelle nera è una suadente signorina (nella pellicola interpretata da Halle Berry) che un tempo lavorava per una importante casa di cosmetici. L'impiegata, Patience Philips, venne casualmente a conoscenza di un losco segreto aziendale, e avrebbe pagato con la vita la sua scoperta, se non fosse stata in qualche modo riportata in vita da Midnight, un raro esemplare di gatto egiziano con il potere di resuscitare la così ribattezzata Catwoman. Durante il gioco, questo può avvenire fino a un massimo di otto volte, previo il ritrovamento del micio, nascosto in ogni livello dietro un pannello. Questa è una delle caratteristiche concettualmente originali del titolo targato EA, ma che purtroppo lo rende ancora più facile di quanto drammaticamente non sia già. Sì, perché fin dai primi combattimenti, constateremo l'assoluta inettitudine delle guardie private e dei poliziotti, che con l'intelligenza artificiale di cui sono dotati si trasformano in poco più che bersagli mobili. Sono lenti nell'aggredirci, ancor più lenti nell'aprire il fuoco, e in generale non riescono a rappresentare dei veri ostaco-

NONOSTANTE GLI SFORZI PROFUSI, CATWOMAN È UN GIOCO SUFFICIENTE MA AL DI SOTTO DELLA MEDIA



▲ La modalità "dominio" in azione, trasposizione diretta del buon vecchio Bullet Time. Speriamo ce la risparmino almeno nelle prossime versioni del solitario di Windows.

▲ A dispetto dell'apparenza, che può far pensare a un'esibizione di danza hip-hop, sto prendendo a calci una guardia. Quei tacchi a spillo devono fare malissimo...

li al nostro corso, più o meno come i "boss", separati tra loro da una manciata di livelli.
Anche i danni subiti si rivelano pressoché irrisori, e una volta che imparerete a schivare i colpi dei vostri nemici, il tutto sembrerà tramutarsi in una partita di pallacanestro. Vi domanderete ora il perché (con un'espressione che immagino tra il perplesso e il basito), ed è presto detto: un'altra novità introdotta in questo gioco è la necessità di far fuggire i nemici dall'area o farli cadere in scatoloni e bidoni della spazzatura, prima di poterli considerare fuori combattimento. Questo, in sostanza, si traduce in una serie di colpi mirati a far volare i nemici dentro i bauli opportunamente aperti, che prontamente si chiuderanno una volta "riempiti". Se ci fossimo trovati di fronte a scontri impegnativi, sarebbe stato un simpatico e pittoresco colpo finale "da fumetto"; purtroppo non sarà necessario indebolire l'avversario prima di poter compiere questa mossa, e così ci si ritrova a prendere la mira per lanciare il nemico a canestro.

▲ **Una ragazza vestita in pelle aderente che getta violentemente una guardia sul letto con un calcio sui denti: la serata promette scintille...**

ARMIAMOCI DI PAZIENZA

Probabilmente è solo un caso che Catwoman fosse conosciuta come la signorina Pazienza (Patience, appunto...); certo però è una singolare coincidenza, visto che sarà l'unico requisito in grado di fare davvero la differenza nei lunghi livelli di gioco.
Fondamentalmente si tratta di saltare da un'asta all'altra, di piattaforma in piattaforma fino all'uscita di ciascuna area. Questa è una pratica particolarmente conosciuta a chiunque abbia giocato con qualche platform (e non riesco a immaginare chi non lo abbia fatto), e potrebbe anche essere piacevole se non fosse che la telecamera rende infinitamente più difficili i movimenti. In favore della spettacolarità è stato deciso uno spostamento dell'inquadratura che è sì molto d'effetto, ma altrettanto scomodo. Solitamente, infatti, l'angolazione della visuale non consente una corretta valutazione delle distanze, portando sovente a mancare l'aggancio con un'asta sospesa a trenta metri d'altezza. Risultato? Ripeteremo buona parte dell'area, saltando nuovamente di asta in asta e tentando decine di volte passaggi particolarmente ostici. Capita addirittura che la telecamera nasconda alla nostra vista il punto in cui dobbiamo saltare, il che è francamente inaccettabile. Come fare dunque a trovare la strada giusta? In nostro soccorso arriva una visuale in prima persona, utilizzabile esclusivamente da fermi: la vista felina evidenzierà gli oggetti frangibili e quelli con cui sarà possibile interagire, mentre impronte di gatto presenti in alcuni punti ci indicheranno la via da seguire. Solo così potremo davvero avere un'idea su come procedere con l'esplorazione, che altrimenti si sarebbe ridotta a tentativi più o meno casuali nella ricerca dell'unica via che permette di terminare il livello. Conoscere il percor-

SE FOSSI GATTO, MIAO

Avere sangue di gatto nelle vene ha indubbiamente i suoi vantaggi, e ve ne accorgerete procedendo nel gioco. Il sistema di combattimento prevede una crescita delle abilità del personaggio, che aumenterà il numero di mosse a disposizione acquistandole al termine di ciascun livello. Ogni nuova mossa verrà acquisita con il pagamento di una somma di diamanti, che varia a seconda della sua efficacia. Catwoman può disarmare l'avversario, con l'omonima abilità, scoccando un deciso colpo di frusta; può usare la stessa frusta per agganciare il nemico al collo e scagliarlo in qualunque direzione (anche addosso ad altri, per guadagnare punti); l'abilità felina poi le permetterà presto di coprire una manciata di metri con un balzo, per attaccare anche i nemici fuori portata, mentre magari sarà attivata la modalità "dominio", nient'altro che una versione dell'abusato Bullet Time. Una volta acquistato il calcio volante con presa, si inizierà a fare sul serio... ma se si volesse adottare un approccio più particolare, esistono le abilità "posa" e "provocazione": la prima è utile per ammaliare i nemici, mentre la seconda vi dà la possibilità di sferrare un potente attacco capace di abbattere qualunque avversario. Dulcis in fundo, due veri poteri felini, il primo dei quali permette di sentire la paura del nemico evidenziando quello più debole (si tratta di una mossa di dubbia utilità visto che la gran parte degli avversari finisce K.O. con un solo colpo). Il secondo, invece, dà la possibilità alla nostra sinuosa eroina di fiutare la preda anche se nascosta dietro un muro, evidenziandola opportunamente.

DURANTE I COMBATTIMENTI CONSTATEREMO L'ASSOLUTA INETTITUDINE DELLE GUARDIE

▲ **Due cecchini mi tengono sotto tiro mentre cerco di raggiungere il teatro. Quando i puntatori laser (di un improbabile colore violaceo) ci agganceranno, diverranno rossi.**

▲ **La telecamera pone l'accento sulla dinamicità dell'azione, e la cosa riesce anche bene, finché non sarete costretti a compiere salti impacciati da inspiegabili punti ciechi.**

COMMENTO

È sempre difficile valutare un gioco attorno al quale si crea una certa aspettativa, per diversi motivi, non ultimo dei quali il fatto che alcuni amanti del genere potrebbero adorarlo a prescindere dai suoi evidenti difetti. Lo schema di gioco è abbastanza ripetitivo, e non offre una vera e propria sfida, fatta salva la forza di volontà necessaria a vincere la frustrazione in alcune aree dei livelli. Questi, essendo basati su checkpoint, non permettono salvataggi intermedi, scelta che maledirete ogni qual volta sbaglierete un salto dopo una faticosa scalata di decine di metri. E non accadrà per nulla di rado, anzi. Fortunatamente, la parte tecnica esce tutto sommato a testa alta dal severo giudizio: la grafica è generalmente buona e i dialoghi in italiano sono insolitamente curati per un videogioco. Nonostante tutto però si deve tener conto del grande seguito che potrebbe generare la riscoperta eroina, dunque propongo un compromesso: posto che il gioco in sé è comunque sufficiente – nonostante deluda le aspettative – e che potrebbe essere apprezzato da chi ama il genere, consiglio a tutti di provarne in ogni caso una demo, in modo da valutare con attenzione l'acquisto. Per chi invece cercasse di avvicinarsi al genere, conviene che si indirizzi verso altre soluzioni, poiché Catwoman non è il tipo di gioco in grado di appassionare un utente "novizio". alternativa al momento più valida è senza ombra di dubbio quella delle Sabbie del Tempo...

HARDWARE

Catwoman ha il pregio di essere ben ottimizzato, riuscendo a girare senza troppe difficoltà anche su macchine di fascia medio-bassa: sono sufficienti un processore Pentium IV a 1,5 GHz, 256 MB di RAM, una scheda grafica da almeno 64 MB e 1,4 GB liberi sul disco fisso. Consiglio vivamente l'utilizzo di un buon joypad.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

65

▲ **Le prime fasi di gioco sono accompagnate da istruzioni testuali che compaiono sullo schermo, utili per apprendere gradualmente il da farsi in ogni situazione.**

so non ci eviterà in ogni caso numerose cadute... fortunatamente, le abilità feline della protagonista ci risparmieranno gravi danni.

SEX APPEAL

Dopo aver esaminato le diverse falle presenti nel concept, passiamo all'analisi di qualcosa che, in qualche modo, salva la nostra bella gattona: l'apparato grafico, e quello audio. Sotto il profilo meramente tecnico non c'è nulla di nuovo in effetti, ma l'aspetto generale è comunque piacevole. Menzione di merito innanzitutto per la realizzazione della protagonista: al modello della donna è stato aggiunto quello della tuta, che la veste nel vero senso della parola. Questo permette movimenti realistici dell'indumento, che non sarà soggetto alle solite trazioni e torsioni dei vestiti applicati sui modelli come semplici texture. Le movenze della donna-gatto poi sono molto curate, ma questo stona con l'aspetto delle guardie: le animazioni si limitano alla corsa e alla manganellata sui denti, mentre il loro aspetto resta identico nel corso di tutta l'avventura, che ci mostrerà non più di quattro o cinque modelli differenti, boss esclusi. L'azione è prevalentemente ambientata nei bassifondi di Gotham City, costruiti abbastanza bene ma coperti da poche texture, che così rendono le locazioni in parte monotone. All'audio non si può invece muovere nessuna critica: le musiche di sottofondo e gli effetti sonori sono più che onesti, mentre il doppiaggio è assolutamente fuori parametro, tanto bello da non sfigurare nemmeno in un film.

QUANTE VITE HA LA GATTA?

La lunga storia di Catwoman – al secolo Selina Kyle – inizia nel lontano 1940, quando il disegnatore Robert Kane definì assieme a Bill Finger, scrittore di storie per fumetti, una serie di personaggi da inserire nella fortunatissima serie di Batman, della quale deteneva i diritti (nonostante l'aspetto che tutti conosciamo dell'uomo-pipistrello sia in larga parte opera di Finger, infatti, l'idea originale appartiene a Kane, che acquisì in toto i diritti sul personaggio dalla D.C. Comics, con cui collaborava dal 1938). Tra i personaggi cito Robin – con il quale Kane per la prima volta consegnò al pubblico la spalla di un supereroe – Joker, forse il "villain" (il cattivo antagonista, nel gergo fumettistico) più apprezzato e carismatico, Pinguino, e la nostra Catwoman, probabilmente il personaggio secondario di maggior successo. Col passaggio di Batman agli schermi televisivi, l'apparizione di Catwoman sarebbe stata solo questione di tempo: nel 1966 fu Julie Newmar a vestire i panni della donna-gatto, cedendo due anni più tardi il ruolo all'attrice Eartha Kitt, la prima Catwoman di colore; seguì un lungometraggio in cui il personaggio venne affidato all'ex Miss America Lee Meriwether. La più celebre – e a detta di alcuni migliore – interpretazione della gattona appartiene però a Michelle Pfeiffer, che nel 1992 diede vita, assieme a Michael Keaton e al poliedrico Danny De Vito, alla pellicola Batman: Il Ritorno.
Una Catwoman multiforme dunque, che nel fumetto originale è stata anche una dissoluta prostituta.

L'INQUADRATURA, SEBBENE "CINEMATOGRAFICA", RENDE INFINITAMENTE PIÙ DIFFICILI I MOVIMENTI

▶ **Piroettare a oltre trenta metri d'altezza si rivela pericoloso per due motivi: quello trascurabile è che potreste cadere e farvi male; l'altro è che se questo accade vi dovrete rifare mezzo livello.**

INSIDIOSO COME UN SERPENTE
LETALE COME UNO SCORPIONE

- **Una missione segreta ricca di suspance e spietati combattimenti**
- **Azioni alternative che consentono di scegliere tra l'azione diretta e la strategia**
- **Perfetta combinazione fra visuale isometrica e in terza persona**
- **Tantissime armi da utilizzare: Pugnali, Pistole, Fucili a raggi infrarossi, esplosivi e dispositivi**
- **Fronteggia il nemico o attaccalo di sorpresa nascondendoti nell'ombra!**

LA TUA MISSIONE INIZIERÀ A SETTEMBRE

JoWooD Productions

www.jowood.com www.gorkyzero.com

PC CD

GORKY ZERO
BEYOND HONOR

© 2004 by Metropolis Software for JoWooD Productions Software AG, Technologiepark, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vai su TGM Online: troverai la mini-guida alla crescita dei personaggi di Sacred!

SVILUPPATORE
Spellcraft Studio

PUBLISHER
Ascaron

DISTRIBUTORE
FX Interactive

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 19.90

SITO
eng.sacred-game.com

SACRED - LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

Le terre di Ancaria sono in pericolo... un terribile demone, sfuggito al controllo del suo evocatore, sta imperversando per il mondo. Ci vuole un eroe che sia in grado di fermarlo una volta per tutte: potrete forse essere voi? Preparate le armi e partite: Ancaria aspetta di essere liberata!

Esistono diversi canovacci fondamentali nella narrativa fantasy, la maggior parte dei quali ha qualcosa in comune: una situazione di pericolo che richiede l'intervento di qualche eroico individuo incaricato di un'impresa eccezionale. Di norma, ciascun autore aggiunge dettagli che personalizzano la storia e la rendono almeno parzialmente diversa dal modello di base; quando però si tratta di un gioco per computer in cui l'azione ha la parte preponderante, non è necessario inventarsi chissà cosa. Sacred, il nuovo titolo della Ascaron, ha una trama che può essere riassunta così come ho fatto nel cappello e altro non serve per giocare.

Sacred è, infatti, un titolo che si inserisce sulla falsariga di Diablo e dei suoi imitatori, apportando qualche modifica e inserendo delle caratteristiche nuove; vediamo quali.

All'inizio della partita, dovrete scegliere un eroe da impersonare fra le sei tipologie disponibili; ciascuna di esse ha diverse caratteristiche e competenze, che possono essere sviluppate tramite l'esperienza. L'eroe che sceglierete, inoltre, determina il punto di partenza della vostra avventura all'interno dell'area di gioco iniziale. Esiste, infatti, un centro urbano di partenza e ognuno dei personaggi comincia da un diverso posto nelle sue immediate vicinanze.

A questo punto, non dovrete fare altro che segui-

ALL'INIZIO DELLA PARTITA, DOVRETE SCEGLIERE UN EROE DA IMPERSONARE FRA LE SEI TIPOLOGIE DISPONIBILI

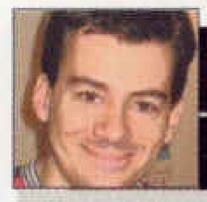
▲ Un branco di lupi! Quando si affrontano più nemici contemporaneamente, è bene avere con sé una bella scorta di pozioni curative.

▲ Le terre desertiche sono abitate delle tribù di orchetti. Tra di loro ci sono anche potenti sciamani.

re i suggerimenti del gioco: parlando con i vari personaggi che incontrerete, riceverete delle indicazioni circa i posti in cui recarvi per proseguire l'avventura (e c'è anche una bussola che vi dice dove si trovano fisicamente). Si può dire che Sacred sia strutturato a missioni, che generalmente consistono nell'arrivare in un determinato luogo o nell'uccidere un certo avversario; a questi compiti basilari se ne aggiungono poi degli altri facoltativi, che potrete decidere se portare a termine o meno e che potrete ricevere parlando con i personaggi opportuni. Perché dovreste decidere di compiere una missione facoltativa? Semplicemente perché il vostro personaggio aumenta il proprio livello di esperienza combattendo; inoltre, sconfiggere i mostri vi permette di raccogliere il denaro e i tesori che questi lasciano cadere. Nel gioco è infatti possibile fare acquisti tramite un apposito negozio e vendere gli oggetti inutili, per poter migliorare il proprio equipaggiamento e incrementare così le possibilità di riuscita delle missioni "obbligatorie" (sarete in grado di acquistare armi, amuleti magici e vari pezzi di armatura). Tra gli oggetti che potrete trovare o comprare, però, ci sono anche gli incantesimi e le arti, cioè le tecniche di combattimento speciali (la classe scelta determina quali potete usare esattamente), che vengono rappresentate, per l'appunto, sotto forma di oggetti monouso. Una volta utilizzati, viene appreso il potere corrispondente (arte o incantesimo che sia); nel caso il potere in questione sia già noto, il suo livello aumenterà. A seconda del livello del personaggio, è possibile impostare e utilizzare un numero variabile di poteri (da uno a cinque), che non sono necessariamente tutti quelli posseduti (soprattutto avanzando nel gioco, dovrete per forza di cose lasciarne fuori qualcuno). È comunque possibile aumentare artificiosamente i poteri a propria disposizione tramite l'espediente delle combo (che vi descrivo nel box apposito). L'utilizzo di tali poteri è "a tempo". In pratica, quando vi ricorrerete, dovrete poi aspettare alcuni secondi prima di poterli utilizzare nuovamente. Esiste un parametro del personaggio, la cosiddetta "concentrazione", che stabilisce la velocità di "ricarica" dei poteri: più la concentrazione è alta, meno tempo intercorrerà tra un utilizzo e l'altro.

L'aumento del livello di esperienza, che avviene secondo tradizione (massacrate i mostri e guada-

TRA GLI OGGETTI CHE POTRETE TROVARE O COMPRARE CI SONO ANCHE INCANTESIMI E ABILITÀ SPECIALI



IL COMMENTO DEL SILVESTRO

Uscire dal coro degli elogi che stanno piovendo addosso a Sacred non è certo facile ma purtroppo, dopo avere installato l'ultima produzione FX Interactive, il risultato è stato per me alquanto deludente a causa di una serie di errori che mi paiono abbastanza evidenti. Sorvolerò sui pochi bachi che affliggono il gioco (alcuni già corretti con delle patch) e sulla notevole scattosità del motore grafico. Insisterò, invece, sul cattivo bilanciamento: innanzitutto, il "repop" dei nemici è davvero insostenibile. A differenza di Diablo, in pochi minuti la mappa si ripopola come prima del nostro passaggio, la qual cosa rende il gioco particolarmente noioso poiché basta morire una sola volta per dover combattere daccapo tutti quei mostri attraverso cui ci si era faticosamente aperti la strada. Gli avversari poi procurano danni notevoli al nostro personaggio anche se di livello inferiore, il che significa morire davvero troppo frequentemente.
Questo problema viene accentuato da altre due pecche: la prima, il numero di pozioni per la salute, in Diablo quasi eccessivo e qui esiguo e non calibrato sulla base della classe prescelta; la seconda, i punti di "respawn", pochi e quindi statisticamente lontani dal luogo in cui si morirà. A tal proposito, il tragitto da Urkenburgh al Castello di Crow's Rock rappresenta una delle esperienze più frustranti che abbia sperimentato ultimamente (e già da Silver Creek a Porto Vallum non è che sia una passeggiata). Il risultato è che, per la prima volta da anni, mi sono trovato costretto a usare il cheat del "god mode" per evitare di dovere disinstallare il gioco dal nervoso. Se a ciò aggiungiamo una certa imprecisione nel puntamento degli avversari, l'impossibilità di eseguire le combo quando si è a cavallo e un sistema di selezione delle magie o degli stili davvero scomodo quando si è in combattimento, il quadro è completo. Dopo avere esposto questi fatti in redazione, le risposte che ho ottenuto sono state due: la prima, "a me è andato tutto bene, tanto ho usato il Gladiatore"; la seconda, "ho risolto il problema salvando e caricando continuamente". La terza via, aggiungo io, è quella di trascorrere interminabili minuti tra un combattimento e l'altro a guardare il monitor in attesa che si rigeneri la salute.
Un gioco da cestinare, quindi? Assolutamente no: alla fine resta un buon titolo che si fa valere per l'eccezionale offerta cui ci ha abituato FX Interactive, che lo ricordo non si limita solo al prezzo ma anche al notevole servizio clienti. Però, vorrei fosse chiaro, Diablo resta su un altro livello come design, progettazione, fluidità e, in una parola, giocabilità.

▲ La magia assume fin da subito forme spettacolari. La classica palla di fuoco è il mezzo di attacco più comune per l'indifeso mago guerriero.

▲ Se riuscite ad attirare i mostri verso le guardie cittadine, potrete sfruttare il loro aiuto per liberarvi più facilmente dei nemici.

IL COMMENTO DEL MAO

Bello, bello e ancora bello.
Sì, Sacred mi è piaciuto davvero tantissimo e se si sopravvive all'impatto non troppo positivo con le prime ore di gioco, inficiate da un sistema di controllo a dir poco "impreciso", ci si può gustare un'esperienza non certo unica, ma sicuramente appassionante.
Insomma, i Blizzard in questo senso hanno fatto scuola e gli Ascaron hanno imparato la lezione prendendo il meglio di Diablo, ricalcando la maggioranza dei tratti somatici del primo vero "hack & slash" della storia e sfornando un clone sfacciato. Ma che funziona, soprattutto in virtù del prezzo a dir poco "popolare" cui viene venduto.
Fosse stato a prezzo pieno, probabilmente Sacred non mi avrebbe appassionato in questo modo, anche perché una struttura a tratti frustrante e poco comprensibile e bug di ogni genere, disseminati ovunque, possono alla gran lunga stancare: per contro c'è da dire che si gode di una libertà di azione che in Diablo non si è mai percepita. Pensate che, in alcune circostanze, la mappa di gioco nella quale orientarsi può apparire troppo vasta.
Certo, se penso che per Diablo II è stata rilasciata una patch ancora prima che il gioco uscisse sugli scaffali, mi viene da sorridere: i Blizzard, oltre a una indiscutibile classe "sviluppatoria", si contraddistinguono da sempre per la qualità e la costanza del servizio offerto (basti pensare che a distanza di anni escono ancora patch per il primo Diablo, Warcraft II e Starcraft...).
Io comunque 20 euro a Sacred li darei a occhi chiusi, sempre che vi piaccia il genere. Poi, fate voi...

▲ La pioggia di meteore è l'incantesimo principe degli sciamani orchetti. Non fa un gran danno, ma, sommata agli attacchi degli altri nemici, può essere problematica..

GIOCARE ONLINE? BELLO, MA...

Il multiplayer online, una delle parti migliori di Sacred, mi ha dato qualche problema in fase di testing. Al momento in cui scrivo, il server italiano è poco supportato e gestito in maniera non ottimale. Per esempio, tende ad andare in crash con una certa frequenza e a creare una lag notevole (e non dipende dalla mia/vostra connessione). Il problema principale, però, è un altro. Le partite che vengono create nelle campagne sono sempre troppo poche e concentrate in un'unica categoria di gioco (ci sono quelle di bronzo, d'argento e d'oro, a seconda del livello di difficoltà). Inoltre, ciascuna partita può supportare un massimo di quattro giocatori, il che tende a creare delle file di gente alquanto alterata, che si sta già facendo sentire con la FX Interactive. Qualche giorno fa la situazione sembrava essersi sistemata, ma ora le cose sono tornate al punto di partenza. Vanno citate anche le improvvise espulsioni dalle partite e alcuni problemi di salvataggio, che possono causare la perdita di una parte dei dati del personaggio. Un'altra grave lacuna è rappresentata dalla misteriosa impossibilità di connessione che pare andare a venire... Ad alcuni basta disattivare il firewall, mentre per altri è un ostacolo insormontabile. La FX Interactive è stata informata di questi inconvenienti e si sta muovendo per risolverli. L'impressione è che si siano trovati di fronte un successo insperato (ma logico, considerando le qualità del prodotto), che li ha colti impreparati...

REVIEW

gnate esperienza; fatene un certo numero e passate di livello), vi permette di distribuire dei punti per accrescere le vostre abilità di combattimento, la concentrazione e per acquisire nuove capacità (la possibilità di combattere con due armi contemporaneamente, per esempio.
Altra innovazione di Sacred è la possibilità di utilizzare un cavallo (da comprare, ovviamente). Che è praticamente una necessità, se consideriamo che spesso è necessario muoversi per lunghe distanze. Il cavallo non è però immortale e può essere ucciso. Potete comunque decidere di proseguire a piedi quando volete, ed eventualmente richiamare il destriero con un semplice fischio. Se proprio volete trascinare il vostro equino nel mezzo di qualsiasi battaglia, avrete la possibilità di fornirlo di una sella, che gli conferirà una qualche protezione in più.
Infine, vale la pena di parlare delle rune. Già, ma cosa sono le rune? Risposta abbastanza semplice: fondamentalmente sono degli oggetti che possono essere incastonati nelle armi e nelle armature per ottenere diversi bonus quando si impiegano tali equipaggiamenti. Per incastonare le rune, avrete bisogno dei servigi di un fabbro.
Sacred, in teoria, sarebbe un gioco decisamente buono, con una gran quantità di missioni da compiere e una varietà di posti da visitare superiore a quella di qualsiasi altro titolo del genere. Una realizzazione grafica di buon livello (la quantità di dettagli presente sullo schermo è davvero notevole) e la solita impeccabile localizzazione che è ormai uno standard per la FX Interactive (senza contare il prezzo decisamente concorrenziale) ne fanno un titolo potenzialmente molto interessante. E allora, vi chiederete, perché non ha preso uno Star Player? Ragione molto semplice: al momento in cui scrivo, il gioco presenta ancora diversi bug, che impediscono di giustificare un voto superiore a 79. A ben vedere, la Ascaron ha promesso una seconda patch, che dovrebbe sistemare alcuni problemi e bilanciare diversamente certi aspetti del gioco, ma, a ora, non è ancora disponibile (la prima patch è invece già

AL MOMENTO IN CUI SCRIVO, IL GIOCO PRESENTA ANCORA DIVERSI BUG, CHE IMPEDISCONO DI GIUSTIFICARE UN VOTO SUPERIORE A 79

▲ Non è bello entrare in casa d'altri senza invito, ma la tana di questo Minotauro potrebbe nascondere qualche tesoro interessante.

▲ Le abilità speciali sono utili contro i nemici più ostici; questo capo di orchetti, per esempio, che è molto resistente.

COMBINAZIONI DI COMBO

Uno dei sistemi più sicuri per annientare gli avversari è rappresentato dalle combo. Trattasi fondamentalmente di sequenze di abilità speciali e/o incantesimi, che possono essere programmate per essere rilasciate con un singolo comando. A

tale scopo, è però necessario chiedere l'aiuto (a pagamento, è ovvio) di un mago che si trova in un apposito negozio reperibile nei principali centri abitati. Il sistema è semplice: potete creare in questo modo fino a quattro combo, ciascuna delle quali si distingue per un simbolo apposito; basta associare a uno di tali simboli le abilità di vostro interesse (ovviamente, dovete averle già imparate), per poi inserirlo in uno degli slot deputati alla gestione dei vostri poteri. A questo punto, potrete ricorrere alla combo come fareste con un qualsiasi incantesimo o capacità speciale. Gli slot per le abilità (e quindi per le combo) aumentano con l'esperienza e possono arrivare a un massimo di cinque (quindi va da sé che non tutti saranno occupati da combo). Questo sistema, che viene presentato come una novità assoluta, potrebbe in realtà derivare da alcuni giochi di ruolo nipponici (mi viene in mente Valkyrie Profile, per citare un esempio, ma anche un RPG strategico come il più recente Disgaea ha un concept somigliante), che permettono di fare qualcosa di simile. Nella maggior parte di essi, però (come nel succitato) le combo sono legate all'azione contemporanea di più personaggi anziché alle abilità di un singolo. Non è più possibile inventare nulla, dunque? Eh, già, ma almeno apprezziamo lo sforzo.

NON SEMPRE LA RISPOSTA AI COMANDI È PERFETTA: A VOLTE BISOGNA CLICCARE PIÙ VOLTE SUL NEMICO PERCHÉ IL PERSONAGGIO SI DECIDA EFFETTIVAMENTE AD ATTACCARLO

▲ In ogni centro urbano c'è un mercante il cui unico scopo è quello di vendere cavalli. È però difficile trovare delle cavalcature veramente degne di essere acquistate, se già ne avete una.

inclusa con l'edizione italiana).
Si tratta di bug non fondamentali ma alquanto fastidiosi, riscontrati su tre diverse macchine e documentati ampiamente da una ricerca in rete. Intanto, a volte il gioco scatta vistosamente. Sembra che nemmeno alla Ascaron abbiano capito esattamente da cosa dipenda, ma sono consapevoli del problema. Siamo tutti più tranquilli. Se decidete di disimpegnarvi da un combattimento mentre siete a cavallo, il vostro sprite sfarfallerà vistosamente durante il movimento, giacché il gioco cercherà di girare l'animale in direzione del nemico, anche se voi lo state spingendo dalla parte opposta. Infine, non sempre la risposta ai comandi è perfetta: a volte bisogna cliccare più volte sul nemico perché il personaggio si decida effettivamente ad attaccarlo.
Probabilmente questi problemi saranno risolti; la situazione attuale, però, non mi permette di assegnare lo Star Player. Così com'è, Sacred si rivela un gioco molto buono, con un ottimo rapporto qualità/prezzo. Con un po' di attenzione in più, avrebbe potuto essere un titolo davvero immancabile.

◄ Attenzione ai maghi nemici: sono in grado di usare incantesimi che possono infliggere molti danni in un attimo.

COMMENTO

Se dovessi basarmi esclusivamente sul rapporto tra qualità e prezzo, Sacred meriterebbe ampiamente lo Star Player: un bel gioco a un costo basso non può che essere premiato. Purtroppo, però, al momento i bug e le imperfezioni mi fanno desistere dall'idea di dargli un 80 o più. Ed è un peccato, perché in Sacred si vede una cura nella realizzazione che merita un riconoscimento. Grafica buona, con tanti dettagli (vedere anche solo gli animali che si muovono per lo scenario) e animazioni ben realizzate, sonoro localizzato con grande puntualità (persino il brusio è stato interamente tradotto) e generale attenzione a tutti gli aspetti della produzione fanno di Sacred un titolo da non perdere. D'altra parte, non si può chiudere un occhio sui bug, che, seppure non gravissimi, minano la qualità complessiva del titolo, precludendogli lo Star Player. Se però siete disposti a passare sopra questi problemi, vi troverete con un gioco parecchio divertente, che aggiunge qualcosa ai classici Diablo e riesce a reinterpretarne le caratteristiche in maniera convincente. L'immediatezza e la varietà fanno di Sacred un titolo da tenere d'occhio e la gestione intelligente (seppure non innovativa come si vorrebbe far credere) dei poteri dei singoli personaggi è un incentivo a sviluppare diversi stili di gioco. Se poi ci si diverte anche online, il limite è il cielo. Speriamo solo che alla Ascaron riescano a sistemare i problemi che ancora affliggono il prodotto, in modo da rendere Sacred un titolo veramente impossibile da perdere.

HARDWARE

In teoria, le richieste hardware non sono troppo esose: basta un Pentium III a 800 MHz con 32 MB su scheda grafica e 128 MB di memoria. Io vi consiglio comunque una memoria superiore, giusto per non rischiare troppo in termini di rallentamenti. I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME e XP.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

79

Daniele Tamagni tamaboke@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspettano gli sfondi per il tuo desktop di Beyond Divinity!

SVILUPPATORE
Larian Studios

PUBLISHER
Digital Jesters

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO INDICATIVO
€ 55,00

SITO
www.beyond-divinity.com

BEYOND DIVINITY

Quasi in contemporanea con l'uscita di Sacred, ecco spuntare un altro pretendente al trono di Diablo. Che tutti gli avventurieri si rimbocchino le maniche, la sfida ha inizio...

Siamo sinceri, quanti di voi ricordano ancora il vecchio Divine Divinity? Nonostante le premesse altisonanti, non si può certo dire che il titolo in questione abbia lasciato il segno nella storia dei giochi di ruolo, anche se il prodotto finale non era per niente malvagio. Beyond Divinity, come avrete facilmente intuito dal titolo, non è altro che la nuova avventura dei ragazzi della Larian Studios, tornati alla carica con la loro filosofia di vita: "conta più la sostanza che la forma".

LA STRANA COPPIA

Dalla nostra ultima avventura ne sono veramente successe di tutti i colori...
Al termine dell'accanita lotta contro il Male, siamo stati imprigionati in una dimensione parallela da un potente demone dal perverso senso dell'umorismo: in seguito al nostro tentativo di fuga, infatti, esso ha deciso di punire noi e il cavaliere oscuro incaricato di sorvegliarci, legando indissolubilmente le nostre anime... ironia della sorte, ora la nostra vita dipende da quella della nostra nemesi malvagia, e viceversa! È venuto dunque il momento di mettere da parte le divergenze del passato e formare un'insolita alleanza con il nostro compagno di sventura, alla ricerca del segreto che sta alla base del viaggio tra le diverse dimensioni parallele, segreto che, apparentemente, è anche l'unico modo per sciogliere la maledizione che grava su entrambi.

PER SUPERARE GLI ENIGMI PIÙ IMPEGNATIVI, I DUE PROTAGONISTI SARANNO PRATICAMENTE COSTRETTI A COLLABORARE...

▲ La nostra avventura inizia con una rocambolesca fuga dalle segrete del demone che ci ha imprigionati.

▲ Questi portali magici ci permetteranno di viaggiare tra le diverse dimensioni parallele, dove incontreremo luoghi e personaggi di ogni genere.

Il legame tra il protagonista e il cavaliere oscuro non sarà un semplice pretesto per rinverdire la trama della storia, ma influenzerà notevolmente la nostra avventura.
Innanzitutto, questa volta avremo ai nostri comandi non solo il solito paladino del bene, ma anche la sua controparte malvagia, che potremo muovere, equipaggiare e sviluppare liberamente, portando così i membri del gruppo a due.
Inoltre, ci saranno delle occasioni nelle quali saremo chiamati a coordinare le azioni dei due personaggi per poter superare alcuni degli enigmi e degli scontri più impegnativi, rendendo così necessario il gioco di squadra. Il legame dell'anima, però, può anche rivelarsi un'arma a doppio taglio: se, infatti, uno dei due protagonisti dovesse malauguratamente morire, anche l'altro subirà istantaneamente la stessa sorte, e ci ritroveremo alla tanto temuta schermata di Game Over.

A SPASSO PER L'UNIVERSO

Ma veniamo al gioco vero e proprio... Beyond Divinity è innanzitutto un action-RPG (ovvero un gioco di ruolo improntato sui combattimenti) con un motore grafico isometrico e bidimensionale, e un pratico sistema di controllo "alla Diablo", incentrato sull'uso del mouse e di poche scorciatoie da tastiera; a differenza del titolo della Blizzard, però, in BD potremo in qualsiasi momento attivare la pausa per bloccare l'azione e impartire in tutta calma nuovi ordini ai nostri eroi.

BEYOND DIVINITY PUÒ VANTARE UN SISTEMA DI SVILUPPO DEL PERSONAGGIO ESTREMAMENTE FLESSIBILE, IN GRADO DI SODDISFARE ANCHE I GIOCATORI PIÙ ESIGENTI

Sul fronte prettamente grafico, come avrete già intuito dalle foto sparse per queste pagine, il titolo lascia molto a desiderare, offendo ambientazioni abbastanza curate, ma assolutamente piatte, statiche e ripetitive; non aiuta inoltre la prospettiva isometrica, che a volte tende a ingannare i nostri sensi nascondendo alcuni oggetti dietro la pareti, né l'inutile funzione di zoom, che da vicino rivela la pixellosità dei personaggi e dei nemici. Molto meglio, invece, il comparto sonoro, che offre un doppiaggio e degli effetti sonori nella norma, ma delle musiche ispirate e coinvolgenti, che difficilmente stancheranno l'ascoltatore.

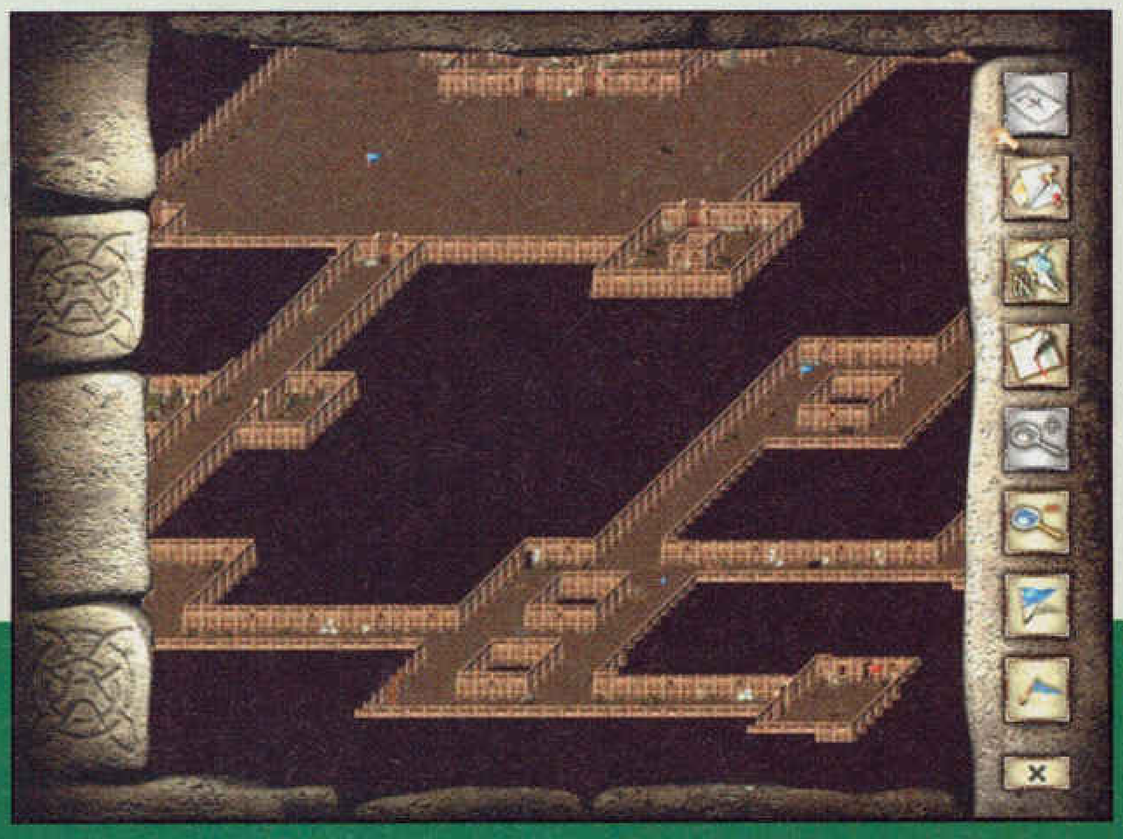
UN EROE SU MISURA

Uno degli aspetti più importanti ereditati dal capitolo precedente della serie è indubbiamente il sistema di abilità e caratteristiche dei nostri eroi; BD può infatti vantare un sistema di sviluppo dei protagonisti estremamente flessibile, in grado di soddisfare il desiderio di personalizzazione anche dei giocatori più esigenti. Sebbene all'inizio saremo chiamati a scegliere tra le tre classi di partenza (guerriero, mago e ladro), ogni volta che avanzeremo di livello potremo specializzarci

SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Dopo qualche ora di gioco, i nostri amati personaggi si imbatteranno in un potente artefatto magico in grado di teletrasportarli istantaneamente nella dimensione parallela chiamata Battlefield. In questa dimensione, generata casualmente a ogni nuovo atto del gioco, potremo esplorare alcuni dungeon, risolvere sotto-quest minori e commerciare con i mercanti locali, acquisendo così punti esperienza e oggetti magici extra.
Sebbene ai fini della trama non sia necessario visitare questa locazione aggiuntiva, durante l'avventura ci troveremo spesso ad affrontare nemici più forti di noi, e in questi casi la possibilità di fare una capatina nella dimensione parallela per avanzare di un paio di livelli e tornare nuovamente competitivi farà mooolto comodo. Purtroppo, però, i dungeon di Battlefield, essendo generati casualmente, si rivelano sconclusionati, ripetitivi e, alla lunga, abbastanza noiosi; poco male, non appena ci saremo stufati di mostri e sotterranei l'artefatto magico ci riporterà istantaneamente nella dimensione principale, pronti a riprendere la nostra avventura da dove l'avevamo lasciata in sospeso!

▲ La gestione dell'inventario è quanto di più scomodo e caotico abbia mai visto; gli oggetti tendono sempre a sovrapporsi, nascondendosi l'un l'altro.



▲ All'interno del nostro diario d'avventura troveremo anche una comoda mappa, che diverrà quasi indispensabile quando i dungeon cominceranno a farsi sempre più intricati.

▲ Queste enigmatiche scritte sulla parete sembrano volerci avvisare della presenza di una trappola... peccato che l'avvertimento sia stato scritto sotto forma di poesia!

COMMENTO

Alla fine dei conti, paragonare Beyond Divinity a un titolo come Diablo si rivela fuorviante e riduttivo: sebbene entrambi siano giochi di ruolo improntati sul combattimento e sullo sviluppo del personaggio, infatti, il titolo della Larian Studios riesce a distinguersi per la piacevole sensazione di libertà e per il livello di personalizzazione degli eroi, sebbene non raggiunga neanche lontanamente la varietà di abilità e di oggetti magici e la dipendenza creata dal capolavoro di mamma Blizzard.
A ogni modo, una volta che ci saremo abituati alla povertà dell'aspetto grafico, troveremo ad attenderci un'avventura lunga e difficile, che ci terrà impegnati a esplorare diverse dimensioni parallele, risolvere un numero indefinito di missioni e sperimentare le svariate combinazioni di abilità, oggetti e potenziamenti a disposizione.
Tuttavia, ritengo che una bella tirata d'orecchie agli sviluppatori sia doverosa: già ai tempi del primo Divine Divinity mi ero trovato a definirlo un gioco appartenente alla "vecchia scuola"; ora, trascorsi altri due anni, si potrebbe quasi parlare di "preistoria dei videogiochi". Va bene impegnarsi sulla sostanza, ma era anche lecito aspettarsi un nuovo motore grafico e alcune innovazioni sostanziali, non un semplice rifacimento del primo capitolo della serie. Peccato, perché in tal caso il voto finale, che ora tiene conto anche dell'agguerrito concorrente targato FX Interactive (venduto a 30 € in meno), sarebbe stato ben diverso...

HARDWARE

Per giocare a Beyond Divinity avrete bisogno almeno di un Pentium III a 800 MHz, 256 MB di RAM, una scheda acceleratrice da 64 MB e 1,8 GB di spazio libero su disco. Il gioco supporta Windows 98SE/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

73

PURTROPPO IL GIOCO È AFFLITTO DA UNA SERIE DI PROBLEMI CHE TENDONO A ROVINARE IL PIACERE DELL'ESPLORAZIONE

liberamente nelle abilità disponibili, e nulla ci impedirà di creare un guerriero cha sappia utilizzare la magia, o un mago abile nello scassinare le serrature e svuotare le tasche ai passanti. Per poter migliorare le nostre abilità, tuttavia, dovremo prima trovare un insegnante che sia in grado di aiutarci, in cambio di denaro sonante o missioni particolari.
Sebbene il sistema sulla carta sia molto flessibile, ci ritroveremo presto ad affrontare la cronica mancanza dei punti abilità necessari a migliorare le nostre capacità; i punti acquisiti per ogni avanzamento di livello, infatti, sono molto pochi, mentre le abilità da combattimento richiederanno svariati punti per migliorarne i diversi aspetti (ad esempio, la probabilità di colpire l'avversario, il danno inflitto, la durevolezza dell'arma, la possibilità di sferrare colpi critici...).
L'eccessiva frammentazione delle abilità farà sì che possiate specializzarvi solamente in pochi campi, senza potervi permettere troppi errori nelle scelte... il che non è necessariamente un male, ma risulta frustrante quando si vorrebbero sperimentare un po' di combinazioni interessanti!

TIRANDO LE SOMME

Nonostante BD possa a prima vista sembrare un diretto concorrente di Diablo, scopriremo presto come, invece, celi una profondità di gioco inaspettata. In un certo senso, l'ampia interazione con l'ambiente circostante riporta alla mente il buon vecchio Ultima 7: durante i nostri vagabondaggi, infatti, potremo raccogliere e combinare assieme erbe o funghi particolari, spostare mobili e intascare piatti, bottiglie e oggetti di ogni sorta. Anche se, alla fine, l'utilità di molte opzioni a nostra disposizione si rivelerà quantomeno dubbia, la libertà offerta dal gioco risulterà un piacevole diversivo tra un nemico e l'altro.
Purtroppo, però, BD è anche afflitto da una serie di problemi di varia natura che tendono a rovinare il piacere dell'esplorazione. Innanzitutto, nonostante la grafica sia relativamente scarna, il gioco sembra pesare parecchio sui nostri poveri PC, come dimostrato dalle esose richieste di sistema (leggete il box hardware per maggiori dettagli), e i tempi di salvataggio e caricamento della partita sono particolarmente lunghi e tediosi. In secondo luogo, l'interfaccia di gioco è poco intuitiva e spesso scomoda, soprattutto nella gestione dell'inventario e degli scambi con i mercanti. Infine, gli oggetti magici e i tesori generati casualmente si rivelano ripetitivi e poco interessanti, e hanno la spiacevole tendenza a capitarti sempre in mano nel momento sbagliato (sarò sfigato io, ma continuo a non trovare nessuna arma potente per la specializzazione di combattimento che ho scelto...).
E questo è tutto, è arrivato il momento della pagella finale...

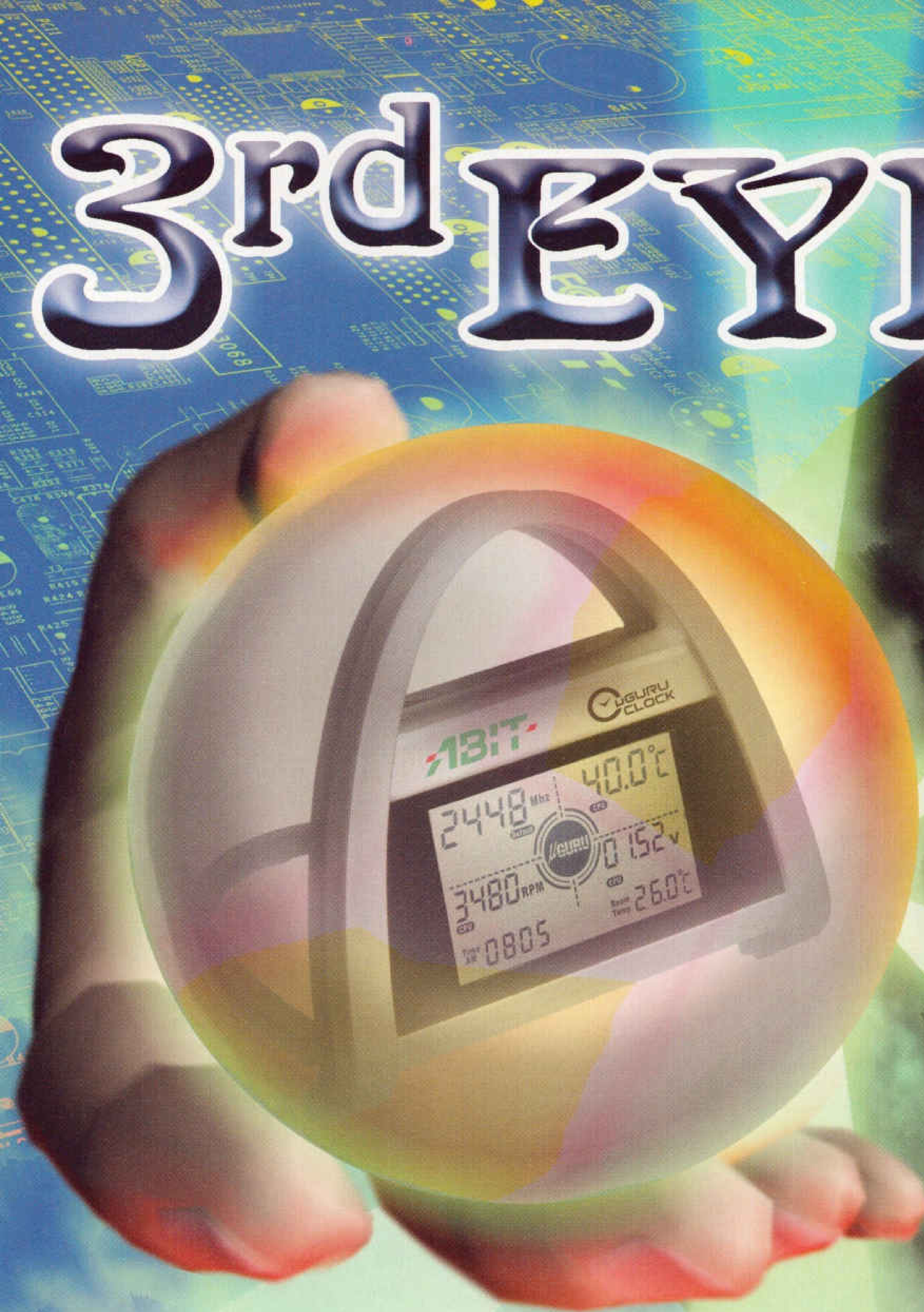
RUNE PER OGNI STAGIONE

Durante l'avventura capiterà spesso di trovare particolari pietre runiche o gemme magiche legate ai diversi elementi. Similmente a quanto già visto in Diablo 2, alcuni oggetti magici saranno dotati di incavi speciali nei quali potremo inserire le rune in nostro possesso per dotarli di poteri extra; attenzione, però, poiché una volta inserita una runa non potremo più rimuoverla! Dovremo quindi fare delle scelte accurate, per non rischiare di sprecare l'arma più potente del gioco con una runa da due soldi...
Le gemme elementali, invece, potranno essere raccolte in un'apposita sacca magica per acquisire resistenze contro determinati attacchi nemici; a seconda degli avversari incontrati, dunque, sarà bene utilizzare le gemme adeguate per ridurre i danni subiti e semplificarci così la vita. Insomma, un paladino del bene non sopravvive solamente grazie alla forza bruta, ma deve anche essere scaltro e usare al meglio l'equipaggiamento in suo possesso...

► Dopo le buie e claustrofobiche stanze dei dungeon appena esplorati, persino questa palude ci sembrerà un bellissimo luogo di villeggiatura.

3rd EYE

ABIT
Advanced Durability



uGURU™ CLOCK

- Monitor critical system information
- System temperatures, voltages, and fan speeds
- On-the-fly overclocking
- E-mail and MSN notification
- Zero CPU utilization
- System power on/off

See What Others Can't

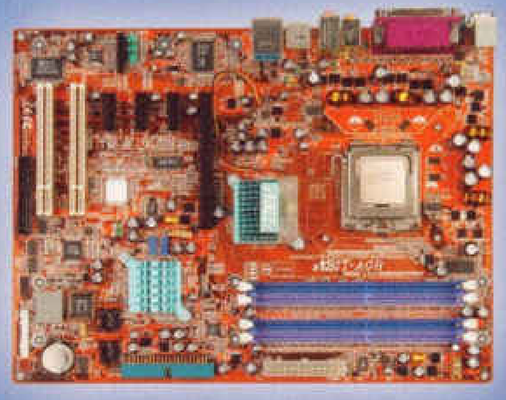
AA8-3rd Eye

Intel® 925X Express Chipset
- Dual Channel DDR2 Memory
- PCI Express® Graphics
- Intel® High Definition Audio
- Intel® Matrix Storage Technology

uGURU™ CLOCK

- Supports Intel Prescott LGA775 CPUs, 800MHz FSB
- Intel 925X chipset with Intel ICH6R
- Supports 4 DIMM Dual-channel DDR2 533/400
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- Gigabit LAN, 7.1-channel HD audio w/S/PDIF In/Out, USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT Guru Clock™

AG8-3rd Eye

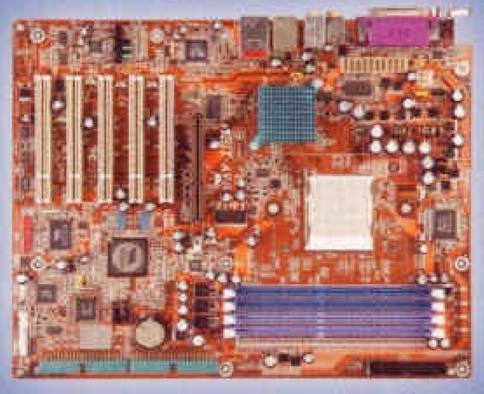


Intel® 915P Express Chipset
- PCI Express® Graphics
- Intel® Matrix Storage Technology

uGURU™ CLOCK

- Supports Intel Prescott LGA775 CPUs, 800/533MHz FSB
- Intel 915P chipset with Intel ICH6R
- Supports 4 DIMM Dual-channel DDR 400/333
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- Gigabit LAN, 6-channel audio w/S/PDIF In/Out, USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT Guru Clock™

AV8-3rd Eye



VIA K8T800 Pro Chipset

uGURU™ CLOCK

- Supports AMD Athlon™ 64 / Athlon™ 64 FX 939-pin CPUs
- 2000MHz system bus using HyperTransport™ technology
- VIA K8T800 Pro chipset with VT8237
- Supports 4 DIMM Dual-channel DDR 400 /333
- 2 x SATA 150 RAID, 2 x Ultra ATA 133/100/66/33
- Gigabit LAN, 6-channel audio w/S/PDIF In/Out, USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT Guru Clock™

Euro Trade ITALIA
Phone:+39-0543-448863
Fax:+39-0543-448957
Email:info@eurotradeitalia.com
Website:www.eurotradeitalia.com

www.ABIT.com.tw

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Rapito dalla frenesia di Mashed? Abbellisci il tuo desktop con i 4 wallpaper disponibili nella sezione download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Supersonic Software

PUBLISHER
Empire Interactive

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 39,00

SITO
www.getmashed.net

REVIEW

Gianluca Cardinali **abbath@xenia.it**

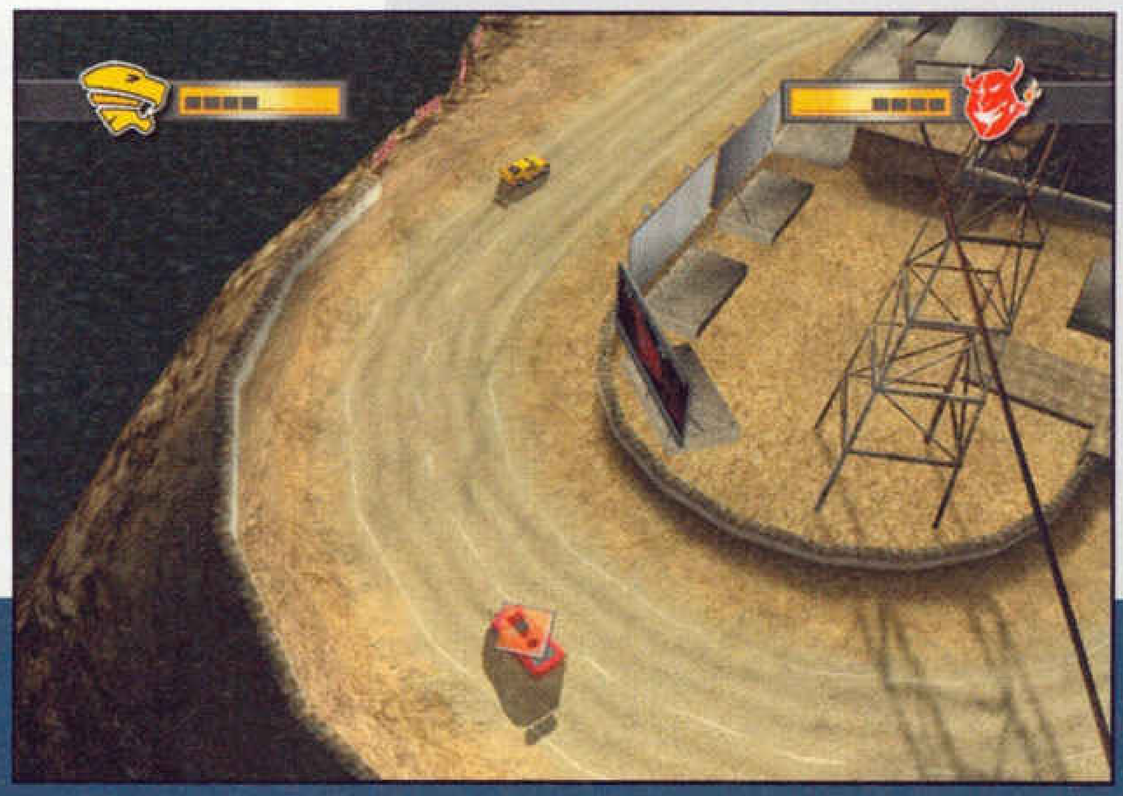
MASHED

Tu che non ne puoi più di sovrasterzo e sottosterzo, tu che hai la nausea al solo sentir parlare di scampanatura delle gomme anteriori o di barre anti-rollio, tu che... hai bisogno di una svolta, insomma! È il caso che racimoli tre amici e che cominciate tutti assieme a prendervi a sportellate e a buttarvi fuori pista. Come dici? Già giochi col Raffo a TOCA2?

C'è una categoria di giochi per la quale un bel computer e tanta buona intraprendenza non bastano. Ci vogliono gli amici, chiamiamola "la compagnia giusta". Ovviamente stiamo parlando dei "party game", quei titoli il cui scopo non è certamente lasciare a bocca aperta l'utente grazie a grafiche da urlo, né spremere qualche lacrimuccia per via delle appassionanti vicende, bensì alimentare il sacro fuoco della sfida fine a se stessa, ovvero il multiplayer nella sua essenza più primordiale. È un genere, questo, che vanta da sempre un più che discreto seguito, soprattutto dall'altra parte di quella "barricata" tra console e PC che si sta via via assottigliando; è davanti agli occhi di tutti, infatti, che sul pianeta console, più che su PC, parecchie softco. abbiano cavalcato l'onda dei party game – riscuotendo successi incredibili – per la gioia di chi possiede appunto "la compagnia giusta" di cui sopra, e magari un multitap. Qualche titolo? A partire dai vari brand sviluppati attorno al baffuto idraulico di Mijamoto, fino a una delle malattie che (assieme al calcio di

L'ESSENZA DEL DIVERTIMENTO PROFUSO DA MASHED STA TUTTA IN QUELLO STATO DI TRANCE AGONISTICA DI CUI SI È PREDA MENTRE CI SI TROVA A DOVER SORPASSARE A TUTTI I COSTI L'AVVERSARIO

▲ L'introduzione in computer grafica è spettacolare e rappresenta un buon biglietto da visita in vista dell'azione vera e propria.



▲ Il simbolo del punto esclamativo sulla vettura che rincorre avverte che manca poco all'assegnazione del punto. Raramente si riesce a recuperare da una situazione così difficile.

Konami) più ha tenuto lontani i redattori Xenia dal proprio lavoro, ossia la saga di Micro Machines edita da Codemasters (tanto per spostarci definitivamente in ambito motoristico). Pare in sostanza che questo tipo di giochi abbia nelle console il suo mercato più florido: tutto ciò potrebbe essere rimesso in discussione dai non deludenti risultati ottenuti per esempio da giochi come Re-Volt o RollCage Stage 2, party game "motorizzati" che su PC ancora oggi qualcuno ricorda con piacere. In ogni caso, è con questo background che Empire Interactive e Supersonic tentano di rinverdire i fasti del multigaming "avvelenato" sulle quattro ruote... la accendiamo?

CARNE AL FUOCO?

Sullo stile dei numerosi predecessori citati fino a poche righe fa, Mashed offre un impianto di competizioni su circuiti mediamente brevi, niente a che vedere con le gimcane dentro al frigorifero o sulla vasca da bagno tipiche di Micro Machines; si tratta più che altro di tracciati percorribili in qualche decina di secondi (a eccezione degli ultimi livelli, ma neanche tanto), inseriti in ambientazioni piacevolmente dettagliate e impreziositi da ogni tipo di ostacolo. Curve a gomito che pericolosamente si affacciano su scarpate e precipizi, una valanga di dislivelli da sfruttare come trampolini per infilarsi nella scorciatoia poco oltre, oppure ancora improvvisi crolli e costruzioni che invadono la carreggiata, mettendo ulteriore "sale" in una gara che, di norma, si risolve in una bagarre costante e senza esclusione di colpi. L'essenza del divertimento profuso da Mashed sta tutta qui, in quello stato di trance agonistica di cui si è preda mentre ci si trova a dover sorpassare a tutti i costi l'avversario pochi metri avanti; un'adrenalina difficile da trovare altrove, e chi ha gettato al vento qualche nottata a uno dei titoli citati ormai nella pagina precedente, sa a cosa mi riferisco. A rendere l'azione ancora più "cattiva" ci penseranno gli immancabili power-up sparpagliati sul percorso: si tratta di armi da fuoco maledettamente distruttive, tipo mitragliatrici o cannoni esplosivi, ma anche mine

▲ **In questa speciale competizione mi ritrovo con una bomba piazzata sul tettuccio, pronta a farmi saltare in aria nel caso non raggiunga i vari check-point entro il tempo prestabilito.**

da lasciare a terra e altre simpatiche sorpresine per i vostri avversari. Fin qui, come vedete dalle foto a corredo, il tutto assomiglia a una versione più realistica (sul piano estetico e solo su quello), nonché violenta, di un Micro Machines qualsiasi. In effetti, poco ci manca, anche se bisogna dire che strategie e modalità di utilizzo degli oggetti bonus mi hanno ricordato maggiormente la serie di Mario Kart (o Super Cars II per Amiga, se vogliamo... ndToSo), anche grazie al fatto che i circuiti sono molto brevi e vanno percorsi parecchie volte: in questo modo è necessario saper piazzare sapientemente l'oggetto per avere la meglio sui nemici, i quali chiaramente non stanno a guardare, tutt'altro. L'intelligenza artificiale dimostrata dagli avversari è mediamente agguerrita, anche se ogni tanto i bot si rendono protagonisti di gesti inconsulti; in ogni caso buona parte dell'esito finale delle gare è spesso affidato alla casualità, e l'impressione è che fino all'ultima curva basti un nulla per rimettere tutto in discussione.

MODI E MODE

Mashed propone due differenti modalità di gioco: la prima prevede una sorta di coppa in single player suddivisa in ambientazioni diverse, e organizzata in maniera da poter approdare a una sfida solo se si è vinta quella precedente. La seconda modalità, invece, è indirizzata al gioco in multiplayer per un massimo di 4 giocatori in pista. Dato lo stampo del titolo in questione, penso sia proprio questa seconda modalità a dover essere considerata la principale. Il metodo di gioco è assimilabile nel giro di tre o quattro... sconfitte. Di base è sufficiente guadagnare abba-

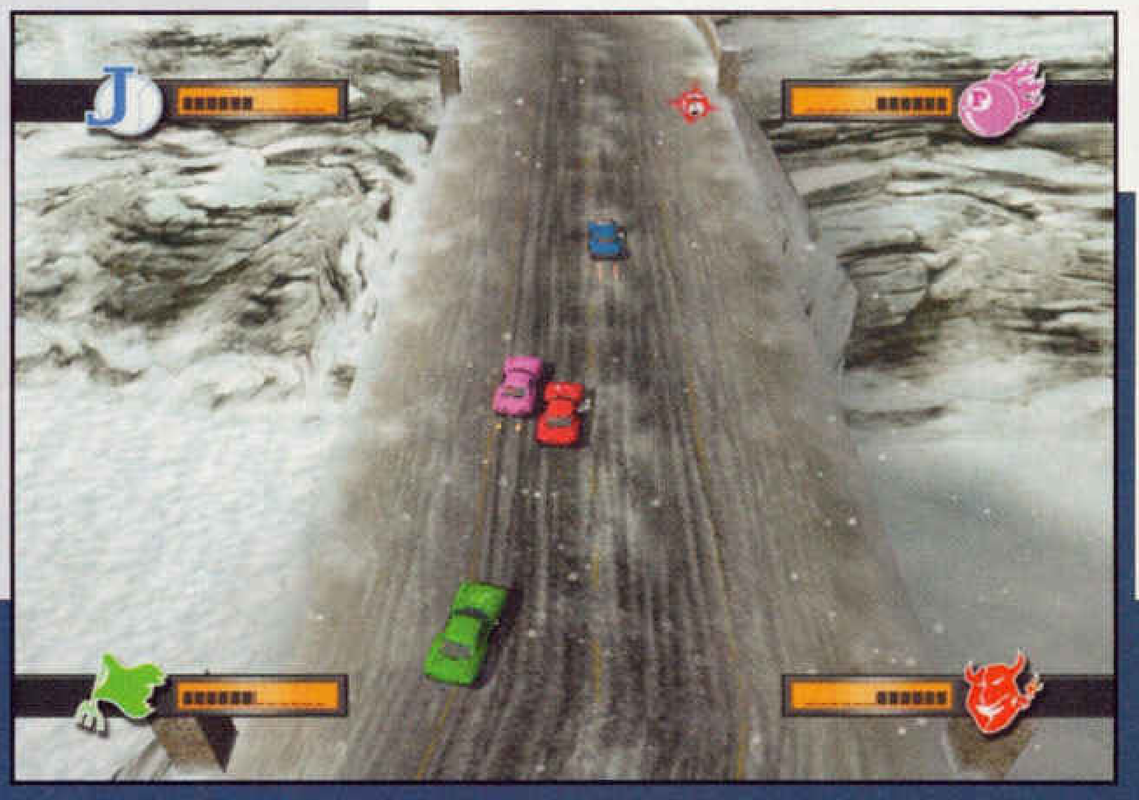
CRITERION E LA CONQUISTA DEL MONDO

RenderWare. Se siete degli accaniti giocatori questo nome vi sarà stranamente familiare, e non a caso. Il middleware realizzato dai Criterion è senza dubbio lo strumento più utilizzato per lo sviluppo dei progetti multipiattaforma. Andare a bussare alla porta dei Criterion è senza dubbio più facile ed economico che programmare il proprio "interprete" multipiattaforma o addirittura scrivere tre codici completamente separati. In poche parole, RenderWare si preoccupa di fornire una sorta di ambiente standard per le varie piattaforme, in modo che produrre un gioco per PS2, Xbox e PC sia sostanzialmente la stessa cosa. A conti fatti, quella dei Criterion è stata senza dubbio un'idea remunerativa, dato che complessivamente i titoli realizzati con questo tool hanno raccolto sino a ora due miliardi di dollari (non ci è dato sapere quale sia la fetta incassata da Criterion). Nel mucchio di giochi (più di centotrenta titoli, numero destinato a salire) troviamo anche Grand Theft Auto: Vice City, Pro Evolution Soccer 2 e Broken Sword: The Sleeping Dragon (nessuno dei quali a onor del vero brillava per bontà tecnica). Il titolo più rappresentativo realizzato con questo engine è senza dubbio Burnout 2 (creato dagli stessi Criterion) che in teoria dovrebbe dimostrare la bontà del RenderWare.

MA

BUONA PARTE DELL'ESITO FINALE DELLE GARE È SPESSO AFFIDATO ALLA CASUALITÀ, E L'IMPRESSIONE È CHE FINO ALL'ULTIMA CURVA BASTI UN NULLA PER RIMETTERE TUTTO IN DISCUSSIONE

▲ **Spesso il piazzamento "vigliacco" dei power-up da raccogliere costringe a manovre azzardate. E non sempre il gioco vale la candela.**



▲ **Gareggiare sulla neve non è particolarmente difficoltoso rispetto a quando si "calca" l'asfalto, ma attenzione alle lastre di ghiaccio che vi attraversano la strada... ehm.**

COMMENTO

I cosiddetti "party-game" su piattaforma PC, anche solo per motivi prettamente "di comodità", hanno sicuramente meno appeal rispetto alle controparti che invece impazzano su console. Detto questo, bisogna in ogni modo riconoscere a Mashed, il quale chiaramente non poteva non uscire in multiformato, l'indiscutibile pregio di essere maledettamente coinvolgente: al grido di "ultima pista e poi smetto" le ore passano fin troppo rapidamente, anche perché il livello di "antisportività" e di "cattiveria al volante" richiesti per farsi strada tra i vari avversari sono fin da subito molto alti; insomma, Mashed è provocante (e non solo in senso lato: farsi dare dell'inetto da un videogioco non è certo il massimo della vita!) e tocca fin da subito le "corde" giuste, ammesso e non concesso che si ami il genere a cui il gioco appartiene, e che dunque non si pretendano particolari prestazioni tecniche. Mashed fa perno sulla fluidità, sulla rapidità di riflessi e sulla costante incertezza dell'esito di ciascuna competizione. Ritengo tuttavia imperdonabile l'assenza del comparto multiplayer online, grazie al quale il gioco, probabilmente, avrebbe preso diversi punti in più. Ideale per divertirsi con altri tre amici (meglio se il quoziente intellettivo medio si avvicina a quello di una pianta grassa), in solitaria invece finisce forse un po' troppo rapidamente; in ogni caso, il corposo pacchetto di "varianti" da sbloccare può farsi valere.

HARDWARE

Mashed è un titolo piuttosto leggerino: per giocarvici saranno sufficienti un processore Pentium III a 500 MHz, 256 MB di RAM, una scheda video che vanti almeno 32 MB di VRAM e circa 450 MB di spazio libero su hard disk. Per i sistemi operativi Win98/ME ci sarà bisogno di aggiornare il gioco con il file che trovate anche sul nostro sito.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

64

stanza vantaggio sugli inseguitori da riuscire "abbandonare lo schermo", vale a dire che chi riesce a dare almeno "una schermata" di distacco agli avversari guadagna punti, mentre gli altri ne perdono. In linea di massima, le competizioni ruotano attorno a questo sistema di assegnazione punti (il primo che arriva a 5 o più alza la coppa), ma non mancano le varianti, sulla scia di "insegui il fuggitivo" o "compi tre giri prima che il timer tocchi lo zero".
Queste alternative al gameplay di fondo saranno poi disponibili in modalità multiplayer previo sblocco nella categoria single. In altre parole, mano a mano che riuscirete a beffarvi dei bot potrete ampliare le varianti da far vedere agli amici. Il sistema di controllo è estremamente agile, e come i vari Mario Kart insegnano, poggia su 4 tasti principali (dedicati alla guida e all'utilizzo degli oggetti), più uno "alternativo" col quale offendere gli avversari, siano essi bot o amici che vi circondano. Quest'ultima caratteristica mi consente di aprire una piccola parentesi: l'opzione comunemente conosciuta come "taunt" già di per sé non mi è mai apparsa particolarmente sensata (preferisco sbraitare di persona, se premettete...), figuriamoci come posso sentirmi quando, a metà curva, l'avversario controllato dal computer mi dice "imbecille"; di certo, il tempo speso a implementare questa "mossa" poteva tranquillamente essere impiegato in maniera diversa, e con ben altri profitti. A proposito di questo, è arrivato il momento di tirare in ballo quella che, a mio modesto parere, è l'unica vera colossale lacuna di questo prodotto. Purtroppo Mashed non annovera tra le sue modalità di gioco quella rivolta al multiplayer online. Questo "buco" è in parte motivabile col fatto che Mashed dopotutto è un titolo concepito per il multiformato... tuttavia è difficile prendere con serenità il doversi "accontentare" del multiplayer classico, soprattutto considerando che, in questo periodo, sul versante console comincia a prendere piede – coi dovuti limiti – il mass-multiplaying. Alla luce di quanto è avvincente la modalità multiplayer a quattro, non capisco come sia stato possibile non tentare anche solo uno scarno tentativo online. Forse, però, mi faccio guidare dal rimpianto di non potermi divertire con la decina di squilibrati redazionali con cui ultimamente condivido tante ore...

I PRECEDENTI

Come sottolineato anche nel corpo della recensione, i giochi da cui trae ispirazione questo Mashed sono numerosi; tra questi è bene approfondire brevemente il più significativo, ossia il mitico MicroMachines V3 il quale, nel lontano 1997, segnò il momento più felice di tutta la saga e assurse a termine di paragone per l'intero genere dei party-game. Le leggende redazionali si sprecano sul terremoto provocato da questo titolo - edito dai Codemasters – sui poveri frequentatori del mattatoio di via Carducci, ma visto che le avrete già sentite raccontare mille volte ve le risparmio, e salto da questo palo alla frasca intitolata Circuits Breakers, rip-off della saga di MM sviluppato proprio dalla Supersonic Software, sempre su PlayStation. Quest'ultimo può in effetti essere visto come il più diretto "antenato" di Mashed, visti gli schemi di gioco e le ambientazioni (nonché le vetture da guidare, che mi ricordano le "Wacky Races" di Hanna & Barbera).

PRIMA DEI SALUTI

Sotto il profilo visivo questo prodotto mostra un livello di cura poco oltre il minimo indispensabile, con costruzioni poligonali dalla qualità discontinua a bilanciare tutta una serie di effetti grafici abbastanza gradevoli, come del resto impone l'ormai abusato engine Renderware. La visuale, che alterna zoomate alla Popi Bonnici sui duelli in testa alla corsa (non se siete altrove, logicamente) con la classica vista da sopra, è abbastanza funzionale anche se ogni tanto esagera coi cambi repentini, favorendo così l'uscita in curva dell'utente che si trova a "fare strada"; una roba che di tanto in tanto potrà scucirvi qualche imprecazione, ma che solitamente rende l'azione molto vivace e avvincente. Per quanto riguarda il sonoro, che si attesta sugli standard dei suoi ispiratori, c'è da notare la presenza di un minimo doppiaggio in italiano – le offese – così come di un set di rumori di scena accettabile e nulla più. Ed è già l'ora del commento finale...

PURTROPPO MASHED NON ANNOVERA TRA LE SUE MODALITÀ DI GIOCO UNA QUALSIVOGLIA FORMA DI MULTIPLAYER ONLINE

▶ In questa speciale competizione mi ritrovo con una bomba piazzata sul tettuccio, pronta a farmi saltare in aria nel caso non raggiunga i vari check-point entro il tempo prestabilito.

Oltre il bene e il male...
ora sei parte di entrambi.

Completamente tradotto in italiano, è arrivato Beyond Divinity:
il fantasy RPG che vanta una quantità di riconoscimenti davvero impressionante.

Tutti i marchi e i nomi citati sono di proprietà dei legittimi aventi diritto.

BEYOND DIVINITY™

"Un visionario RPG Fantasy erede ideale di Divine Divinity da cui si distacca grazie all'ottima grafica 3D. Un must per tutti gli appassionati" PC FUN
"Un sequel atteso in grado di tenere incollati al monitor per ore" GAME REPUBLIC
"Si tratta di un ottimo prodotto sia per i fan del precedente episodio sia per quanti vogliano cimentarsi con una solida esperienza di gioco su PC" GAMESPOT

PC CD ROM

LARIAN studios

RPGDOT

LEADER

www.leaderspa.it

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

RC CARS

I Creat Studios ci riportano alla guida di piccole vetture radiocomandate. Tra acceleratori, freni a mano, derapate e salti allucinanti, chi potrà dire di essere il miglior pilota della spiaggia?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi rivivere con noi la storia dei "mini-racing" game? Corri a leggere lo speciale su TGM Online!

SVILUPPATORE
Creat Studios

PUBLISHER
Project Three Interactive

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale

PREZZO INDICATIVO
€ 50,00

SITO
int.games.1c.ru/rc_cars/

Siete stanchi di simulazioni rallystiche alla Colin McRae, di corse ultradettagliate alla TOCA o di tamarre gare notturne alla Need 4 Speed: Underground? Volete provare a cimentarvi con qualcosa di decisamente meno pretenzioso e, diciamocelo, sicuramente più ignorante come solo le macchinine radiocomandate sanno essere? Bene, allora RC Cars, con le sue ambientazioni cartoonesche e i suoi circuiti pieni di ostacoli, è proprio quello che vi serve...

SCHUMACHER STILE PLAYMOBIL

RC Cars riprende la tradizione delle corse di macchine radiocomandate, genere che annovera tra le sue fila ben più di qualche esperimento (per maggiori dettagli vi rimando al riquadro qui a fianco). Lo schema principale del gioco non si discosta molto dai suoi "ispiratori": trascurando le solite opzioni per provare un singolo percorso o sperimentare l'ebbrezza di un Time Trial (semplice corsa contro il tempo. Ma detta in inglese ha tutto un altro sapore), il vero cuore è la ovvia modalità Campionato. Qui il giocatore potrà provare a correre una delle prime gare a pagamento, e dovrà cercare di piazzarsi almeno sul podio, combattendo contro altre cinque agguerrite vetture. Così facendo verranno assegnati premi in denaro e punti in campionato: con i primi è possibile acquistare nuove vetture e nuovi potenziamenti, mentre con i

LO SCHEMA PRINCIPALE DEL GIOCO NON SI DISCOSTA MOLTO DAI SUOI ILLUSTRI ISPIRATORI...

▲ Con i soldi ottenuti dalle gare possiamo migliorare il nostro piccolo bolide. Peccato solo che non ci siano molti potenziamenti...

▲ Le dieci piste disponibili sono ambientate in altrettanti scenari differenti. Qui, per esempio, stiamo correndo nel cortile di un ranch.

TUTTI I FIGLI DELLE MICROMACCHINE

Le corse di modellini radiocomandati non fanno certo la loro prima apparizione videoludica con questo RC Cars. Anzi, questo particolarissimo sottoinsieme di giochi di guida vanta una piccola ma nutrita galleria di titoli di tutto rispetto. A dare il via a questo filone è stato sicuramente l'incredibile successo di una serie come quella di Micromachines: pur non presentando macchine radiocomandate vere e proprie, con i suoi numerosi capitoli (su tutti l'indimenticabile V3) ha per prima mostrato l'ebbrezza di correre con piccoli mezzi su piste del tutto normali, come può essere il cortile di una casa o il salotto o ancora il tavolo addobbato per la prima colazione. Per scovare uno dei primi esempi di corse "RC" vere e proprie dobbiamo fare un salto in avanti e citare quello che è, a tutt'oggi, considerato uno dei migliori esemplari della sua specie: trattasi di Re-Volt, prodotto Acclaim del "lontano" 1999 (già citato da Abbath nella recensione di Mashed, su questo stesso numero), e ancora oggi usato come termine di paragone per tutti i discendenti più o meno legittimi. Anche qualche casa importante ha però provato nel frattempo a conquistare i mini-driver sia su PC che su console: basterebbe citare il non fortunatissimo Stunt GP di casa Team 17 (quelli di Worms), il piacevolissimo Big Scale Racing (di BumbleSoft) o ancora i vari LEGO Racers, di cui è facile immaginare l'origine...

▲ **Graficamente RC Cars è molto ben realizzato: ogni tracciato è pieno di dettagli molto gradevoli e di piccole chicche per i nostri occhi.**

UN GARAGE GROSSO COME UN SACCHETTO

Oltre a essere impiegato per correre sulle dieci piste disponibili nella modalità Campionato, il nostro budget potrà essere investito nel Garage. Qui avremo la possibilità di acquistare un nuovo pezzo per il nostro piccolo bolide scegliendo tra le tre categorie disponibili: motore (dà maggior velocità e ripresa), pneumatici (aumentano l'aderenza) e boost (da utilizzare in gara per un'occasionale spinta extra). Ogni categoria prevede tre diversi livelli di potenziamento e, quando avremo guadagnato abbastanza fondi, potremo anche pensare all'acquisto di un altro modello di vettura (tre in tutto, compreso quello iniziale). Purtroppo, passando da una macchina all'altra, si perdono le parti aggiuntive... beh, poco male, tanto ci si mette poco a racimolare un altro gruzzoletto!

Tornando a bomba sul gioco, è facile intuire che la disponibilità di upgrade e la varietà di vetture non è certo eccezionale. In altre parole, le novità svaniscono già dopo una manciata di corse.

secondi sarete in grado di sbloccare altri circuiti. Purtroppo questo meccanismo nasconde un tranello: perdendo una o più gare vedremo ridotto il nostro budget (a causa del costo delle iscrizioni) fino a che non saremo costretti a ritornare a gare più semplici e meno remunerative. Per fortuna, in ogni percorso potremo conquistare qualche manciata di dollari extra colpendo uno dei tanti oggetti disseminati lungo la pista o dando qualche secondo di distacco agli avversari all'arrivo.

TANTO BELLO QUANTO CORTO...

Tecnicamente parlando, RC Cars è piuttosto gradevole, specialmente dal punto di vista estetico. La grafica e la varietà dei circuiti ben si sposano con la velocità e con la fluidità generale del gioco. Se a questo aggiungiamo che le corse sono strapiene di diversivi, ostacoli, scorciatoie e cose del genere, potrete facilmente capire che RC Cars è un titolo in grado di divertire. Già, ma per quanto? Il numero di piste e scenari non è sconvolgente, ma sarebbe anche sufficiente se il gioco non avesse solo tre macchine e una scarna manciata di potenziamenti. A questo si deve aggiungere un'Intelligenza Artificiale degli avversari piuttosto lacunosa, solo raramente capace di offrire una vera e propria sfida. Peccato.

SULLA LONGEVITÀ DEL PRODOTTO PESA LA SCARSA DISPONIBILITÀ DI OPZIONI, VETTURE E POTENZIAMENTI

◀ **La fisica implementata nel gioco è molto "leggera" e orientata all'azione più che alla simulazione: non è difficile ritrovarsi sparati in aria dopo aver preso una piccola cunetta...**

COMMENTO

RC Cars è un gioco di corse piuttosto divertente e ben realizzato che però, come sempre più spesso ci tocca notare, difetta nella capacità di mantenere vivo l'interesse degli utenti per più di qualche giorno. Sotto il punto di vista meramente tecnico, RC Cars si difende più che bene. La grafica e il sonoro, infatti, sono più che apprezzabili (l'accompagnamento musicale, in particolare, è composto da brani rock decisamente azzeccati) e si dimostrano fin da subito vari e ben realizzati. Anche la giocabilità generale convince, ma non si può dire lo stesso della longevità. Il numero dei tracciati (dieci, in totale) potrebbe anche essere sufficiente, ma le sole tre macchine e la manciata – scarna – di potenziamenti disponibili finiscono presto con lo stancare anche il più fanatico adoratore di questa tipologia di prodotti. Un vero peccato, perché con qualche addobbo in più avremmo trovato il degno e definitivo successore di Re-Volt e compagnia bella, e avremmo potuto anche passare sopra ad altre piccole incertezze, quali la lacunosa Intelligenza Artificiale degli avversari o la fisica che "muove" il titolo targato Creat Studios (non è raro vedere vetture che prendono il volo dopo un contatto con una piccola buca nel terreno). Allo stato attuale delle cose, quindi, possiamo considerare RC Cars come una buona opzione per qualche sessione di gioco spensierata, per qualche ora di divertimento, ma nulla più.

HARDWARE

Per giocare a RC CARS è necessario possedere un PC dotato di un processore a 600 MHz, 64 MB di memoria RAM, una scheda video da 16 MB compatibile con DirectX 8.1 e almeno 800 MB di spazio libero su disco fisso.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

78

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi dire la tua su Gorky Zero? Vieni a farlo sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Metropolis Software

PUBLISHER
JoWooD

DISTRIBUTORE
Assente

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Menu e sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 19,90

SITO
www.gorky-zero.com

GORKY ZERO - BEYOND HONOR

Ah, i russi, i russi. Sono i soliti cattivoni, gli stessi che abbiamo avuto modo di conoscere in anni di produzioni videoludiche. Pensate che, questa volta, si sono messi in testa di privare gli uomini della loro personalità...

È curioso notare come, nonostante il passare degli anni, il vecchio adagio dei russi freddi e cattivi di reaganiana memoria continui a riscuotere un certo successo. Questa, almeno, è la sensazione che scaturisce dall'incontro con titoli quali Gorky Zero, ultimo lavoro di Metropolis Software e prequel di quel Gorky 17 che cinque anni fa stupì positivamente, grazie a una strana commistione tra action e strategia. Riuscirà il Rambo di turno ad averla vinta ancora una volta? Si accettano scommesse...

INSIDIOSO COME UN SERPENTE, LETALE COME UNO SCORPIONE

I rapporti provenienti dall'ex Unione Sovietica parlano di una misteriosa setta che priva gli individui della loro personalità, trasformandoli in robot umani. Il comandante delle forze speciali, il generale Evan McCormick, ha incaricato il suo miglior soldato, Cole Sullivan (vecchia conoscenza di Gorky 17), di indagare sull'accaduto. Un solo uomo contro un esercito di pazzi scatenati... All'interno dei laboratori nemici, Sullivan verrà a conoscenza di retroscena inimmaginabili e sconvolgenti, che lo porteranno a dubitare dei suoi stessi superiori.

Sull'onda di un generale entusiasmo del mercato nei confronti degli stealth game, Metropolis scende in campo con un prodotto che, fin da una prima rapida occhiata, sembra voler gettare un ponte tra gli esperimenti passati della software house polacca e una tipologia di gioco più

I RAPPORTI PROVENIENTI DALL'EX UNIONE SOVIETICA PARLANO DI UNA MISTERIOSA SETTA CHE PRIVA GLI INDIVIDUI DELLA LORO PERSONALITÀ

▲ Sullivan è appena arrivato. Mamma mia, che brutto traliccio!

▲ Senza armi, non ci resta che evitare accuratamente il nemico. Sarà dura...

METROPOLIS: UNA SOFTWARE HOUSE IN CERCA DI ISPIRAZIONE

Attiva in Polonia dal 1992, Metropolis Software è un tipico prodotto della rinascita informatica dell'Est europeo. Dopo un paio di titoli di rodaggio (l'avventura grafica The Prince and the Coward e lo strategico Roborumble), sfornò nel 1999 lo strategico-action Gorky 17 (Odium negli States), un prodotto assolutamente originale, ben accolto da critica e pubblico. Meno bene andò ad Archangel, ambizioso ma carente action-RPG uscito nel 2002. Dopo il rovinoso tonfo di Gorky Zero: Beyond Honor, i ragazzi di Metropolis sono ora al lavoro su Gorky Zero: Aurora Watching. Speriamo in bene...

dinamica e votata all'action puro. Gorky Zero gioca quindi le sue carte su atmosfere cupe, talvolta lugubri e sospese su scenari postnucleari, affiancate da azioni tipicamente furtive, mutuate in blocco dai vari Metal Gear Solid e Splinter Cell, che spazieranno dal classico sabotaggio all'innesco di bombe, al recupero di documenti e cose del genere.

Nulla di nuovo, certo, ma sufficiente per imbastire qualcosa di buono. Peccato che il titolo Metropolis sia tutto fuorché un buon gioco. Ma andiamo con ordine.

Per capire che aria tira in Gorky Zero bastano davvero pochissimi minuti, il tempo di trovarsi faccia a faccia con una scelta tecnica sciagurata. La telecamera, rigorosamente in terza persona, inquadra Sullivan dall'alto, a volo d'uccello, limitandone in maniera artificiosa il campo visivo (potremo osservare il movimento di nemici lontani solo attraverso il radar). D'accordo, è disponibile anche una visuale quasi in prima persona, posta immediatamente alle spalle del protagonista, ottima per prendere la mira, ma attivabile solo stando inginocchiati. Come dire, per correre e sparare potremo affidarci solo alla telecamera dall'alto, con inevitabile diminuzione dell'accuratezza dei colpi, carenza ancor più grave considerando l'inusitata resistenza fisica dei soldati avversari. Questi ultimi, poi, mossi da un'intelligenza artificiale per nulla ottimizzata, ci scoveranno quasi sempre, rendendo inutile il ricorso a tattiche furtive. Tanto vale allora sparare a casaccio (la quantità di armi e gadget alla Splinter Cell è tutto sommato buona) e darsela a gambe, con buona pace di Solid Snake e confidando nei terribili vuoti di memoria delle truppe stesse, capaci di scordarsi in pochi istanti del nostro roboante passaggio.

UNA STRUTTURA STRANA

La struttura delle ampie missioni che compongono il gioco riuscirà in breve a far perdere la pazienza anche a un santo, giostrandosi su cliché terribilmente statici e frustranti: ingresso nell'area (il più delle volte simile a un labirinto), scontro a fuoco coi nemici, manomissione di un terminale e fuga attraverso il passaggio sbloccato. Lo schema in questione non tiene nemmeno conto di un minimo di logicità (non sarà raro trovare un importantissimo computer all'interno di un ripostiglio...) e finisce per infastidire e annoiare.

Queste sensazioni vengono ulteriormente amplificate da una grafica piatta e obsoleta, inficiata da frequenti bug e discutibili scelte stilistiche replicate all'infinito. Non vi basta? Osservate allora gli ambienti di gioco attraverso la telecamera alle spalle di Sullivan, implacabile occhio puntato su texture spalmate alla "bell'e meglio" e su modelli poligonali degni di un titolo di fine anni Novanta. Non c'è molto da aggiungere. Monotono, tecnicamente scadente e dall'appeal pressoché nullo, Gorky Zero fallisce su tutta la linea, lasciando solo tanto amaro in bocca a chi si augurava di trovarsi tra le mani un dignitoso stealth game.

LA TELECAMERA, RIGOROSAMENTE IN TERZA PERSONA, INQUADRA IL PROTAGONISTA DALL'ALTO, LIMITANDONE IN MANIERA ARTIFICIOSA IL CAMPO VISIVO

◀ La visuale da dietro le spalle è comoda per mirare. Peccato che per utilizzarla si debba girare sempre accovacciati!

COMMENTO

Si guardino bene i fan di Sam Fisher e Solid Snake dal mettere le mani su Gorky Zero. L'ultimo prodotto dei polacchi Metropolis, presentato come un interessante stealth game, finisce per crollare sotto il peso di una realizzazione deficitaria da ogni punto di vista, a cominciare dalla scriteriata disposizione delle telecamere, gravissimo limite per gli equilibri interni del gioco. Per non parlare dell'altalenante intelligenza artificiale dei nemici, a tratti sovrumana (non riusciremo quasi mai ad attuare tattiche realmente furtive), a tratti sfacciatamente scadente, con frequenti vuoti di memoria da parte dei soldati. Lo stesso svolgimento delle missioni risente di uno schematismo inaccettabile, giocato tutto sulla ricerca di terminali attraverso i quali sbloccare i passaggi ai settori successivi, all'interno di ambienti simili a frustranti labirinti. La grafica inciampa su modelli poligonali vecchi di almeno sei, sette anni, ricoperti da texture di bassa qualità. Insomma, non ci siamo proprio. Spiace osservare nel 2004 una simile caduta di stile, soprattutto alla luce dei grandi passi in avanti compiuti da molte software house minori nel campo dei prodotti budget. Per Metropolis ci sarà sicuramente un'altra chance, ma occorre dimenticare in fretta questo clamoroso buco nell'acqua. È meglio...

HARDWARE

Per giocare decentemente a Gorky Zero ci basterà un PC di fascia medio-bassa. Muniamoci allora di un Pentium III a 800 MHz, di 256 MB di RAM e di una scheda video da 32 MB. Supportati tutti i sistemi operativi Windows, dal 98 in su.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

45

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi il Demo Multiplayer di Soldner? Corri a scaricarlo dall'area Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Encore

PUBLISHER
JoWood

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 52.90

SITO
soldner.jowood.com

REVIEW

Matteo "Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

SOLDNER: SECRET WARS

Soldati, armi, veicoli e sterminati scenari da mettere a ferro e fuoco: avete già provato con mano tutto questo in Operation Flashpoint tre anni fa; ora Soldner ripropone lo stesso concetto di guerra moderna, ma con qualche villaggio da radere al suolo in più. Potreste dire di no?

L'ambientazione di Soldner prende spunto dall'attualità di quest'ultimo periodo. Nel prossimo futuro, le implicazioni politiche di un intervento armato non appoggiato dalle Nazioni Unite spingeranno i governi delle maggiori potenze mondiali ad avvalersi di una struttura clandestina a cui affidare i compiti di "Polizia internazionale" nei confronti di varie realtà, sia governative sia "non ufficiali". Questa task force riceverà tali richieste d'intervento collegandosi via satellite a un network mercenario internazionale nato per soddisfare le esigenze delle nazioni intenzionate a usare "con discrezione" la forza letale. Chi si può permettere questo genere di servizi, non dovrà far altro che accendere un computer e muovere qualche conto cifrato: il giocatore, invece, nei panni di un comandante di squadra di una delle migliori unità sul campo, dovrà alzare il sedere dalla sedia e portare a termine la missione assegnata.

Del resto, un sacco di soldi in banca servono a poco se siete morti, no?

MERCENARI DOUBLE FACE

Soldner si propone sia in versione singleplayer sia in versione multiplayer: la prima modalità si limita a fare da tutorial per la seconda, metten-

NELLA PARTE DEDICATA AL GIOCATORE "SOLITARIO", SALTA IMMEDIATAMENTE ALL'OCCHIO LA PESSIMA INTELLIGENZA ARTIFICIALE DI COMPAGNI E AVVERSARI

▲ Uno degli aspetti più interessanti di Soldner è la varietà dell'abbigliamento dei vostri mercenari. Non mancano combinazioni assurde come il cappotto da ufficiale nazista e bermuda.

▲ Ecco il terminale da cui potrete accedere alle varie missioni che vi verranno proposte durante la campagna single player: sbloccatene quante più possibile e otterrete armi e mezzi di qualità!

dovi di fronte una serie di missioni casuali che prevedono la distruzione di edifici, il furto di materiale o la liberazione di ostaggi. Il giocatore non deve fare altro che pianificare l'approccio alla zona nemica, sovente raggiungibile solo utilizzando vari mezzi di trasporto, sostenere lo scontro a fuoco con le truppe avversarie che lo stanno aspettando, e portare a casa la pellaccia (non aspettatevi particolari sorprese a modificare l'andamento della missione.
Niente obiettivi secondari o dinamici da raggiungere, insomma). Riuscire in queste missioni significa accedere a indispensabili extra quali armi, mezzi ed equipaggiamento utilizzabili nei livelli successivi. Unica variante a questo schema è la liberazione di ostaggi; in caso di successo, infatti, godrete dell'aggiunta di nuovi membri all'interno della vostra squadra. Si tratta di un "valore aggiunto" di primaria importanza, che dà la possiblità di gestire le missioni più complesse tramite una mappa con visuale dall'alto e classico menu da cui impartire gli ordini (di movimento e attacco). Durante la maggior parte del tempo, tuttavia, controllerete il vostro personaggio sfruttando una visuale in terza persona, che potrete sostituire con quella in prima in occasione degli scontri a fuoco, in modo da riuscire a mirare i nemici sfruttando la tacca o il reticolo di mira caratteristici di ogni arma.
In ambito single player, purtroppo, si palesa immediatamente la scarsa qualità dell'intelligenza artificiale sia dei vostri commilitoni sia degli avversari; i primi molto spesso non eseguono gli ordini impartiti, oppure si producono in manovre quantomeno improbabili una volta impegnati sul campo di battaglia, mentre i secondi sono autori di comportamenti a dir poco bizzarri, come le sortite in campo aperto, i colpi di pistola letali da distanze incredibili e via di questo passo. Durante una sessione di gioco abbiamo addirittura visto un carroarmato infilarsi di corsa in una casa e dei soldati nemici ci hanno sfiorato guardando per aria, cominciando poi a spararsi addosso tra loro.

DISBOSCAMENTO E DEMOLIZIONI

La situazione migliora leggermente per quanto riguarda il multiplayer. Le modalità previste sono molteplici e ruotano intorno a tre stili di gioco di base: il ben noto Capture The Flag, l'estrazione di un ostaggio da una situazione critica e la modalità Distruzione, in cui ogni squadra ha il compito di distruggere (o proteggere) un determinato obiettivo. Quest'ultimo stile di gioco ci permette d'introdurre la caratteristica più interessante di Soldner, ovvero la "devastabilità" di buona parte dello scenario: sfruttando le armi in dotazione - ma soprattutto l'artiglieria pesante di carri e aerei - è possibile radere al suolo interi villaggi, demolendo abitazioni, abbattendo boschi e creando persino profondi crateri in cui i far sprofondare i mezzi nemici.
Indubbiamente si tratta di una caratteristica piuttosto divertente, ma capita raramente di trovarsi su server in cui i giocatori abbiano accesso a mezzi iperdistruttivi a causa del loro costo piuttosto elevato. A proposito di server, le stanze di gioco da noi testate, pur trovandosi in Europa, non hanno fornito prestazioni esaltanti in quanto vittime di un lag notevole, responsabile di molti colpi andati a vuoto da parte di entrambe le for-

SFRUTTANDO LE ARMI IN DOTAZIONE È POSSIBILE RADERE AL SUOLO INTERI VILLAGGI, DEMOLENDO ABITAZIONI, ABBATTENDO BOSCHI E CREANDO PERSINO PROFONDI CRATERI

CORAZZATI: MAI PIÙ SENZA!

Uno degli aspetti più interessanti di Soldner riguarda l'ampio parco veicoli a disposizione delle fazioni in gioco. Grazie a questi mezzi è possibile massacrare, con disarmante disinvoltura, qualsivoglia tipo di avversario. Per mezzo del classico sistema di assegnazione dei crediti in base alle uccisioni effettuate dai singoli giocatori, sarà possibile procedere all'acquisto di uno o più mezzi con cui rendere più incisive le operazioni d'attacco o i trinceramenti difensivi; l'accento è posto essenzialmente su veicoli di provenienza sovietica, con un vasto assortimento di BTR da trasporto, carri armati della serie "T" (64, 72, 80), ma anche elicotteri (Hind, Apache) e aerei da combattimento (tra cui spiccano i modelli targati USA. Stiamo parlando di F-15, F/A 18 e F-22). In totale, si possono contare più di quaranta mezzi. La guidabilità purtroppo non è eccelsa, soprattutto per alcuni veicoli su ruote, decisamente troppo fragili e propensi all'autodistruzione quando vanno a impattare contro un ostacolo solido: la situazione migliora con gli aeromobili e i cingolati, ma alcuni elicotteri non sono facilissimi da gestire quando si tratta di prendere la mira. L'accesso ai mezzi più potenti è chiaramente molto limitato dall'alto costo degli stessi, ma vedere il fuggi-fuggi generale delle truppe nemiche quando un T-80 irrompe in un villaggio creando una strada tra le piante del bosco circostante è una scena senza prezzo. Se solo il resto del gioco fosse così divertente...

▲ Uno scorcio della mappa tattica: è possibile tenere sotto controllo tutto lo scenario e impartire ordini alle vostre unità. L'esecuzione di tali ordini, purtroppo, lascia spesso a desiderare.

▲ Un Black Hawk in bella vista sulla pista d'atterraggio: una volta in volo è possibile passare dal seggiolino del pilota alle cannoniere laterali con la semplice pressione di un tasto. Non fatelo se siete a bordo da soli o andrete giù come sassi.

COMMENTO

Che Soldner non abbia esaltato né il sottoscritto né un Fake in eterna fleboclisi in attesa di Operation Flashpoint 2, è un dato di fatto piuttosto inconfutabile. E bisogna anche dire che a poco sono valse le sedute di gioco "mirate", atte a scoprire e apprezzare una giocabilità che, purtroppo, si è rivelata frammentaria e poco immediata. Sotto il profilo tecnico, poi, non possiamo certo strabuzzare gli occhi: fisica approssimativa, intelligenza artificiale pessima e bachi di vario genere rovinano irrimediabilmente l'esperienza Soldner. Il single player è piuttosto inconsistente a causa dell'assenza di una trama, e rivela rapidamente la sua natura di semplice tutorial, formato da decine di missioni casuali messe lì solo per farci fare pratica con armi ed equipaggiamento. Il multiplayer parte un po' meglio, grazie alla grande varietà di mezzi e alla devastabilità delle mappe, che contribuiscono a rendere interessante l'azione su chilometri quadrati di aree percorribili per cielo e terra. La vastità dello scenario e il sistema di gestione dei crediti, tuttavia, penalizzano notevolmente la giocabilità, costringendo l'utente a lunghi peregrinaggi a piedi, percorsi rigorosamente con le dita incrociate nella speranza di evitare di beccarsi una pallottola di un cecchino in testa. Insomma, carne al fuoco ce n'è parecchia, ma il tutto avrebbe meritato di essere concepito e realizzato in modo molto diverso: se proprio morite dalla voglia di uno shooter tattico come si deve, e avete già fatto vostre sia la Gold Edition di Operation Flashpoint, sia i titoli della serie Battlefield, dategli un'occhiata. Ma non dite che non vi avevamo avvisato...

HARDWARE

I requisiti minimi sono piuttosto alti e prevedono l'impiego di un processore a 1.5 GHz con 256 MB di RAM e una scheda video da 64 MB di VRAM. Per cannoneggiare in tranquillità si parla di un PC da 2 GHz con 512 MB di RAM e una scheda video di fascia media da 128 MB di VRAM. Per giocare online, è indispensabile una connessione a banda larga.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

52

mazioni. L'elevato numero di giocatori in partita rende comprensibile questo tipo di problemi, anche se non vi nascondiamo che ci aspettavamo un netcode più solido.

GREZZO È BELLO?

Ma veniamo alla parte tecnica di Soldner, aspetto che ha lasciato più di una perplessità nel sottoscritto e nel Sergente Maggiore di Cassano Magnago, che compare in queste pagine con un box di commento. Esteticamente il gioco non fa certo gridare al miracolo, vista la presenza di molti difetti e pochi pregi: enumerando i primi, spicca la non certo elevata qualità delle texture di ambientazioni, scenari, mezzi e personaggi. Oltre a ciò, non si notano particolari finezze per quanto riguarda le animazioni, il sistema d'illuminazione è piuttosto spartano, di bump mapping e affini manco a parlarne. In terza battuta, delude anche la fisica dei veicoli, molto poco evoluta: la finta aderenza al terreno dei mezzi su ruote e la scarsa naturalezza con cui si muovono gli aeromobili confermano l'impressione della volontà di limitarsi al sistema di controllo arcade, senza preoccuparsi di eventuali incongruenze in caso di incidenti particolarmente violenti. Nessuno pretende la maneggevolezza di Unreal Tournament 2004, sia chiaro, ma dopo l'ennesimo incidente mortale a bordo di una jeep eccessivamente fragile e scarsamente controllabile, la voglia di mollare tutto supera quella di voler bere una birra ghiacciata nel deserto.

CARTOLINE DA EVERON

Concettualmente, appare chiaro come Soldner abbia molto a che spartire con Operation Flashpoint, prodotto con cui condivide ampi spazi percorribili su veicoli arricchiti da strade, foreste, centri abitati e così via. I due titoli si somigliano molto esteticamente, ma c'è da notare che il prodotto dei Bohemia ha ormai tre anni di servizio sulle spalle e, già all'epoca della sua uscita, non faceva parte della categoria dei titoli "imperdibili per gli occhi". Così com'è, Soldner pare arrivato fuori tempo massimo, considerata la potenza di certi sistemi odierni. A parziale difesa del prodotto, bisogna anche considerare che gli scenari sono veramente immensi e questo, per ovvi motivi, limita notevolmente la qualità generale.

SOLDNER DEVE MOLTO A OPERATION FLASHPOINT, A PARTIRE DALLE IMMENSE MAPPE, IN GRADO DI OSPITARE 128 GIOCATORI CONTEMPORANEAMENTE

Chiudiamo segnalando la grande varietà di veicoli e armi disponibili, unico vero pregio in grado di tenere vivo l'interesse del giocatore. Chi non vorrebbe provarli tutti?

► Ecco la squadra a bordo del veicolo corazzato che la porterà nel mezzo della battaglia. Speriamo il pilota sia abbastanza allenato nello schivare i colpi di RPG o saranno guai.

IL COMMENTO DI FAKE

Ottimismo: un lungo caricamento mi porta quasi sempre a pensare che hard disk e lettore DVD godranno di meritato riposo durante il gioco, e il più delle volte la riflessione mi dà ragione. Solitudine: la jeep qua di fianco, la stazione radio, il dispenser di elicotteri, l'M-16 che ho sulla schiena... Mi guardano e sembrano chiedersi: ora che facciamo? "Ditemelo voi", vorrei rispondere, ma non parlo a oggetti inanimati. Contraddizione: mi avvicino al dispenser, "vorrei un elicottero maneggevole... anzi no, un bell'UH-60", mi volto ed eccolo qua (!?), sulla piattaforma di atterraggio, dove quattro nanosecondi fa non c'era nulla. Nemmeno in Tribes il servizio è tanto efficiente. Sbalorditivo: siamo in volo! Torniamo alla base cercando di non sfasciare il costoso velivolo e lanciamoci nella campagna di gioco. Missione: vai e distruggi un serbatoio di carburante a un chilometro e mezzo da qui. Banale, ma almeno piove. Ci vado in jeep! Mi libero di tre intelligenze artificiali, raccolgo un lanciarazzi e provo a demolire una parete: funziona! Un bel buco sul muro fa bella mostra di sé, quello che dicevano era vero. Ecco, però il divertimento, almeno a mio modo di vedere, si ferma qui. Nel senso che, sulla carta, questo Solnder pareva promettere faville e poi, alla fin fine, nel momento della resa dei conti, di sostanza se ne trova poca. Ci sono idee interessanti (non nuove, interessanti), ma la realizzazione tecnica e il netcode lasciano l'amaro in bocca. In altre parole, potremmo bollare questo titolo con l'etichetta che reca la scritta "Occasione Sprecata". E, lasciatemelo dire, è un vero peccato...

HUE
26 GENNAIO 1968

LA PRIMA VOLTA CHE HO SENTITO PARLARE DEL VIETNAM E' STATO UN MESE FA....
ED ORA ECCOMI QUI,
IN MEZZO A QUESTO INFERNO!

...TRA DI NOI C'E' UN MODO DI DIRE PER DESCRIVERE LA SITUAZIONE:

"...NON HA SENSO..."

GIORNO DOPO GIORNO, STO' IMPARANDO IL SIGNIFICATO DI QUESTA FRASE.

CONFLICT VIETNAM

SETTEMBRE 2004

WWW.CONFLICTVIETNAM.IT

16+
www.pegi.info

PlayStation.2

XBOX

PC CD-ROM

SCi GAMES

www.dde.it

"PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Conflict: Vietnam © and trademark 2004 SCi Games Ltd. Developed by Pivotal Games Ltd.

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

AIRLINE 69: RITORNO A CASABLANCA

Adesso preparate un bel calderone e infilateci dentro Casablanca, denaro, spie e sesso. Tanto, tanto sesso. Chissà cosa avrebbe detto Humphrey Bogart...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ansioso di dire la tua su Airline 69? Vieni a farlo nella sezione Opinioni di TGM Online!

SVILUPPATORE
Redfire Software

PUBLISHER
Xplorys

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Menu e sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 29,99

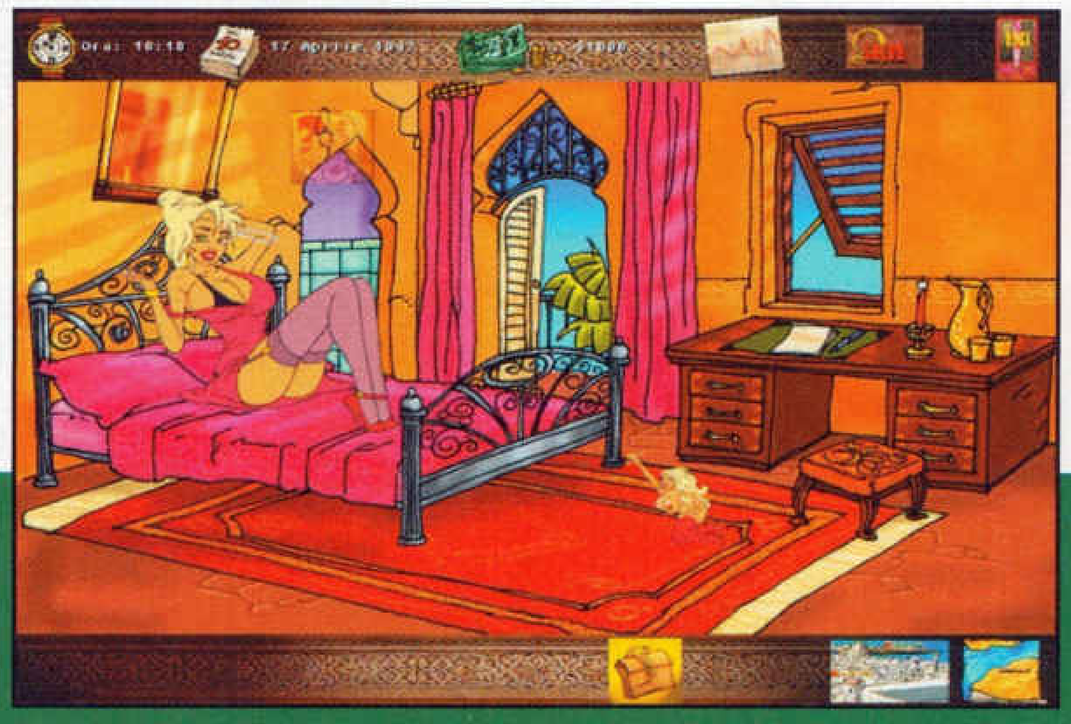
SITO
www.redfiresoft.de

L'erotismo, quello sottile e malizioso, è purtroppo un elemento sempre più raro nello schizofrenico mondo dei videogiochi. Un genere inevitabilmente di nicchia, protagonista in passato di release talvolta sorprendenti. Dalle donnine digitalizzate degli strip poker, vero tripudio ormonale per tutti i giovani avventori delle sale giochi, fino alle pepatissime avventure grafiche della pornodiva virtuale Lula, il flirt tra eros e videoludo ha conosciuto momenti d'oro e periodi nerissimi. Il nuovo millennio si è aperto all'insegna della pochezza più spiazzante, e solo i Sims in salsa piccante di Singles hanno saputo, pur tra mille limitatezze, riaprire un filone che sembrava destinato all'estinzione. Per fortuna ci sono i Redfire, gente che di topa se ne intende (date un'occhiata al loro sito e scoprirete molte cose...)(parlano di pantegane? ndToSo), gli unici in grado di smuovere di tanto in tanto il panorama con prodotti sui generis, molto sopra le righe, anche se, ahimè, non sempre all'altezza della situazione.

SUONALA ANCORA, SAM...

Seconda Guerra Mondiale. Casablanca, città marocchina sotto il blando controllo dei francesi collaborazionisti, è diventata nel giro di pochi mesi uno strano microcosmo abitato da personaggi di ogni genere, avventurieri di passaggio alla ricerca di documenti falsi, contrabbandieri, agenti segreti e prostitute. La vita a Casablanca è scandita da ritmi gaudenti e libertini, a base di alcoolici, musica, party sfrenati e, ovviamente, belle donne disposte a tutto. Wayne Johnson, aitante pilota di aerei, giunge in questo angolo di

AIRLINE 69 È UN CURIOSO IBRIDO PUNTA E CLICCA, A METÀ STRADA TRA GESTIONALE PURO E AVVENTURA GRAFICA



▲ All'inizio del gioco ci dovremo accontentare di questa misera stanza d'albergo.

▲ Abbiamo appena rilevato il bordello. Adesso sì che si ragiona.

MINIGIOCHI: KAMASUTRA E SPARATUTTO

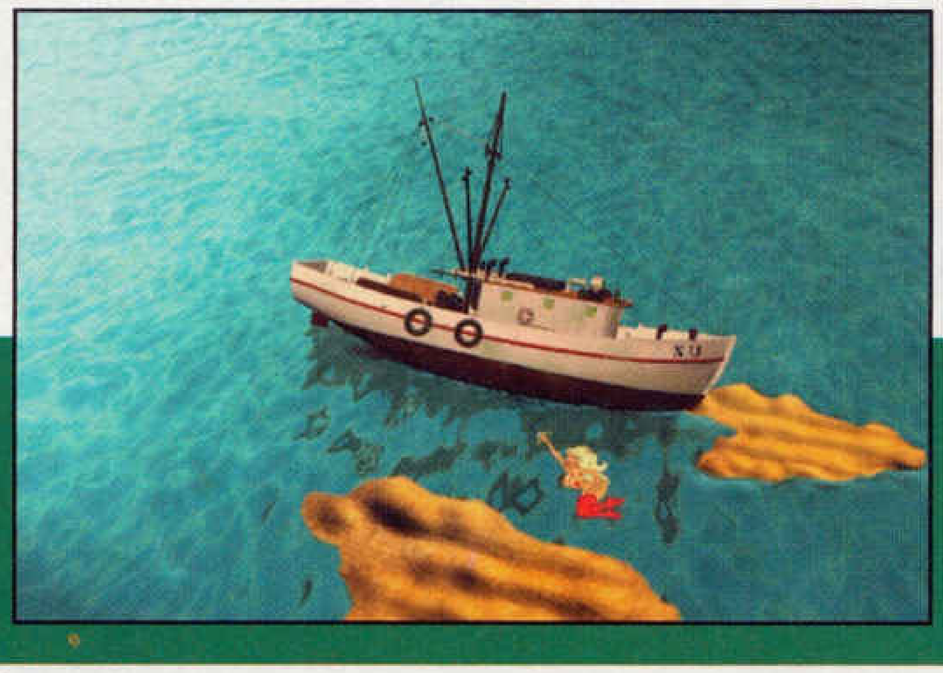
Uno degli aspetti potenzialmente più interessanti di Airline 69 è costituito dalla presenza di un discreto numero di minigiochi. Peccato che la quasi totalità degli stessi si riduca a banali e meccanici giochini, a fortissimo rischio noia. Non male, almeno da un punto di vista visivo, il sesso virtuale con Chou Chou. La ragazza pretende attenzioni regolari, pena la sua partenza e la fine di tutti i nostri sogni di ricchezza. Attraverso alcune schermate in successione, dovremo soddisfare la figliuola scegliendo nell'ordine corretto una serie di strumenti di piacere, dalla semplice "toccatina" al vibratore. Alla seconda full immersion sessuale saremo comunque già stufi dei gridolini di piacere della pettoruta 007. Che dire poi del minigioco che ci metterà ai comandi del nostro aereo? Uno sparatutto a scorrimento verticale, semplicemente non all'altezza. Amen.

deserto per puro caso, in seguito al dirottamento del suo cargo da parte della bella Chou Chou, procace 007 francese ricercata dai nazisti. Dopo un incontro ravvicinato con un gruppo di Stukas, l'aereo di Wayne precipita nei pressi di Casablanca e Chou Chou, in pensiero per le condizioni fisiche del pilota, decide di "guarirlo" con una buona dose di sesso. Raggiunta la città, la coppia si mette in affari con l'obiettivo di fondare una propria compagnia aerea, l'Airline 69.
Già, sessantanove. E ti pareva...
L'ultimo nato in casa Redfire, in circolazione in Germania già da un annetto, è un curioso ibrido punta e clicca, a metà strada tra gestionale puro e avventura grafica, che miscela erotismo, spionaggio e affari, all'interno di un coloratissimo mondo 2D dalle forti connotazioni fumettistiche (i disegni sono opera di Carsten Wieland, il papà di Lula: The Sexy Empire). Nei panni di Wayne ci troveremo impelagati nei traffici più vari, dalla compravendita di oggetti, alla produzione di liquori, al contrabbando e a qualche puntatina al Casinò. Del resto, per avviare la nostra compagnia aerea dovremo disporre di una certa quantità di denaro e Casablanca è una vera miniera d'oro per gli avventurieri più navigati.
All'interno di decine di locazioni incontreremo una ricchissima schiera di buffi personaggi, coi quali potremo interagire e recuperare interessanti informazioni relative a località segrete, pettegolezzi vari e oggetti utili per i nostri scopi, a partire dall'essenziale macchina fotografica, perfetta per immortalare personaggi potenti in momenti... particolari. Il ricatto paga. Sempre. Una volta inaugurata la compagnia aerea, sarà il caso di prestare attenzione alla composizione dell'equipaggio (hostess esperte in simpatici servizietti saranno molto apprezzate dai passeggeri) e alla manutenzione della flotta, con regolari interventi di riparazione e rabbocco carburante. E Chou Chou? La bella sventolona non ci seguirà nel corso dell'avventura, ma, placida e gaudente, ci aspetterà nella sua stanza per caldi appuntamenti. Se dovessimo deluderla sul fronte regali o sul piano puramente sessuale, la donna ci pianterebbe in asso, mandando in fumo tutti i nostri propositi di ricchezza.

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELL'ESSERE

Se Airline 69 fosse un fumetto erotico, il nostro giudizio non potrebbe che essere favorevole. Peccato che TGM sia una rivista di videogame e che lo stesso prodotto tedesco si proponga con velleità ludiche. Dentro una cornice certamente sfiziosa e piccante, la vacuità dell'offerta si farà ben presto sentire, vuoi per una ripetitività delle fasi gestionali a tratti sfiancante, vuoi per una costruzione dei puzzle solo abbozzata, debolezza che ci porterà alla soluzione di buona parte delle vicende agendo quasi alla cieca. Tanto per dire, l'acquisizione del bordello, tappa fondamentale per impostare le azioni successive, passerà attraverso situazioni spesso estemporanee. La monodimensionalità dei personaggi e la quasi totale assenza di dialoghi diminuiscono ulteriormente l'appeal del gioco, disperatamente aggrappato a un'atmosfera ammiccante che da sola non riesce a giustificare l'impresa, nemmeno durante i noiosi minigiochi (sesso con Chou Chou, guida dell'aeroplano, Casinò e cose del genere). Certo, la voglia di proseguire per scoprire nuove donnine e qualche filmato "vero" (con la starlet di Penthouse Sasha Woman) non mancherà, ma è davvero una magra consolazione. Ironico e malizioso, ma irrimediabilmente leggero.

CHOU CHOU NON CI SEGUIRÀ NEL CORSO DELL'AVVENTURA, MA, PLACIDA E GAUDENTE, CI ASPETTERÀ NELLA SUA STANZA PER CALDI APPUNTAMENTI



▶ **Abbiamo ricevuto una soffiata relativa a una barca di contrabbandieri arenata. Chissà, forse troveremo qualcosa di interessante.**

COMMENTO

Lo ammetto, ci avevo pensato. Il voto ideale per il titolo Redfire sarebbe stato proprio un bel 69, ma a malincuore ho dovuto ripiegare su un numerino decisamente più mesto. Già, perché Airline 69, pepato gestionale che pasticcia con il mondo delle avventure grafiche, fallisce sulla distanza la prova più dura, quella del contenuto. Una cornice sfiziosa e ammiccante in un pur datato 2D non riesce infatti a nascondere la pochezza di un gioco che, in fin dei conti, è solo una gustosa galleria di tope e poco altro.
L'anima gestionale di Airline 69, in teoria il cuore del prodotto, si arena dopo pochi minuti su schemi dannatamente ripetitivi e per nulla stimolanti, a partire proprio dal controllo della compagnia aerea, imbastita su un'aridissima struttura domanda-offerta priva di grosse possibilità di intervento. Non va meglio sul versante avventuroso, con enigmi talvolta evidentemente slegati tra loro e risolvibili quasi a caso. In tal senso pesa ancor di più la piattezza dei personaggi non giocanti, potenziali punti di forza del titolo, ridotti a menù ambulanti senza peso specifico. Il divertimento, sotto sotto, è in parte garantito dal desiderio di scoprire nuove figliuole e situazioni piccanti, ma senza una solida base ludica anche questo aspetto scivolerà via senza lasciare tracce apprezzabili. Restano l'ironia e la malizia, ma per questo sarebbe bastato un semplice fumetto.

HARDWARE

Come facilmente intuibile, non serve un PC scheggia per far girare degnamente Airline 69. Munitevi allora di un Pentium a 200 MHz, di 32 MB di RAM, di una scheda video da 4 MB ed entrate senza timori nella città più lussuriosa del videoludo. Supportati Windows 95, 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

51

ABBONATI!

TGM TI REGALA

Versione DVD

109,00 €

13 Riviste +
13 DVD Demo +
13 Giochi completi

Codice abbonamento: 980-170-DV02-014

Versione CD

99,00 €

13 Riviste +
26 CD Demo +
13 Giochi completi

Codice abbonamento: 980-170-D02-014

Il dono sarà inviato con la spedizione del primo numero in abbonamento

THE GAMES machine

NUOVO ABBONAMENTO
1 ANNO 13 NUMERI!

+ VELOCE *consegna in 5 giorni lavorativi dalla spedizione della rivista*

+ SICURO *imballo protettivo non trasparente per evitare furti*

+ ATTENTO *gestione dei problemi direttamente dalla redazione*

COME ABBONARSI?

- Compila il bollettino allegato inserendo in stampatello tutti i tuoi dati
- Inserisci il codice abbonamento nello spazio della causale sul bollettino
- Versa l'importo presso un qualsiasi Ufficio Postale
- Invia copia della ricevuta di pagamento al fax 02 66030267 per accelerare i tempi di registrazione NOTA BENE: i tempi di attivazione che comprendono la comunicazione da parte di Poste Italiane dell'avvenuto pagamento e l'inserimento del nominativo nella lista di spedizione, sono di circa 20 giorni
- Per informazioni: **abbonamento@xenia.it**

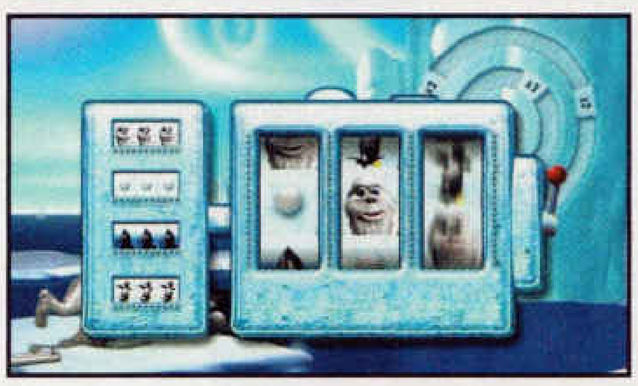
In Breve

Due giochi diversi tra loro ma accomunati dal fatto di essere veramente accattivanti. Venite avanti, amanti degli strategici a turni e dei giochi semplici e poco impegnativi... c'è carne al fuoco per voi!

YETI SPORTS DELUXE

Per trovare la prima traccia lasciata dalla simpatica coppia formata dallo Yeti e dal suo socio pinguino bisogna spostare le lancette dell'orologio indietro al 2003, quando una software house chiamata Edelweiss Medienwerkstatt diede vita a Pingu Throw. Se siete degli smanettoni amanti del web, conoscerete sicuramente il prodotto in questione. Se, invece, non avete mai sentito parlare del lancio del pinguino... beh, potete rimediare adesso. Grazie alla combo JoWooD, Koch Media e 20 euro (fondamentali, questi ultimi), potrete infatti portarvi a casa uno dei più bei web game mai sviluppati. A dire il vero, vi accaparrerete sia l'intera collezione dei web game (escludendo logicamente quelli che verranno sviluppati durante questo periodo) sia le versioni appositamente studiate per il nostro caro PC. Di base, i giochi inclusi in Yeti Sports (Pingu Throw, Ice Bear Attack, Super Orca Slap e Pingu Dart) rappresentano delle discipline "sportive" proposte sotto forma di mini giochi d'abilità, dove l'unica cosa che serve veramente è il tempismo. Ogni "prova" ha uno scopo preciso (coprire con un singolo lancio la maggior distanza possibile, fare centro su un bersaglio scolpito in un iceberg e via di questo passo), ma tutte sono accomunate da un fattore: il pinguino prenderà sempre una cariolata di botte. Sotto il punto di vista tecnico, ci troviamo di fronte a un prodotto ben curato e confezionato, con una grafica in due dimensioni piacevole e accattivante. Il sistema di controllo sfrutta unicamente il vostro fidato mouse (non dimentichiamoci la natura "web" di questi prodotti) e risponde alla grande in ogni situazione. Da segnalare, per i maniaci della competizione a tutti i costi, la possibilità di inviare i propri punteggi a un server centrale, che tiene traccia delle performance degli utenti di tutto il mondo.

Insomma, possiamo dire che Yeti Sports Deluxe rappresenta un piacevole diversivo quando avete cinque minuti liberi da trascorrere di fronte al computer.



L'unico appunto che si può muovere a questa produzione riguarda il prezzo non proprio basso a cui viene proposta, che stona ancora di più se considerate che potete avere quasi la stessa cosa gratis. L'avessero venduto a dieci euro in meno, lo avremmo considerato un acquisto obbligato.

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

SVILUPPATORE
JoWooD

PUBLISHER
Koch Media

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 19,90

SITO
www.yetisports.org

68

REQUISITI MINIMI

Per lanciare pinguini a destra e a manca dovrete avere una CPU a 400 MHz, 64 MB di RAM, una scheda video da 4 MB, Windows 98 o successivi. Consigliati 128 MB di RAM, scheda video con 8 MB di memoria e una scheda sonora compatibile con le DirectX.

REVIEW

SILENT STORM

Per tutti i giocatori accaniti, quelli che vogliono la sfida "difficile" o il gioco non di massa, Nival Interactive ha sviluppato Silent Storm. Stiamo parlando di uno strategico a turni che si riaggancia allo stesso filone di titoli del calibro di UFO e Jagged Alliance.

Il sistema di combattimenti a turni predilige il gioco ragionato piuttosto che l'attacco sconsiderato. L'ambientazione è, ancora una volta, la Seconda Guerra Mondiale, ma vista dagli occhi di una squadra d'elite dedita a compiti di spionaggio e recupero informazioni. Ci saranno l'immancabile cecchino, il granatiere, il medico e il soldato semplice, che potranno essere selezionati da un nutrito gruppo presente in caserma all'inizio di ciascuna missione. L'unico che ci toccherà tenere dall'inizio alla fine sarà il nostro alter ego virtuale, che "creeremo" da zero all'inizio dell'avventura decidendone perfino le caratteristiche fisiche. Alla fine affronteremo le missioni in gruppi composti da cinque unità, e se qualcuno morirà negli scontri a fuoco ce lo scorderemo per i successivi livelli. Il meccanismo a turni è assolutamente classico e privo di sorprese: ogni azione consumerà un certo numero di PA (punti azione) a disposizione di ogni uomo. Finiti i PA di tutti (ma possiamo terminare il turno anche prima) passeremo la palla al PC. Quando non ci sono nemici, invece, saremo liberi di esplorare l'ambiente in tutta tranquillità. La grafica di Silent Storm si attesta su standard discreti: gli ambienti sono resi molto bene e vantano un buon livello di dettaglio, mentre è necessario fare un discorso diverso per i personaggi, sufficienti nelle animazioni ma deludenti per ciò che concerne i modelli poligonali (difetto che aumenta in maniera esponenziale se utilizziamo lo zoom). Silent Storm non è un gioco facile, mettetevelo bene in testa. Spesso potrà capitarvi di dover rigiocare delle missioni perché non avete gli uomini giusti in squadra o cose del genere. La presenza dello sviluppo delle capacità dei soldati (attraverso punti esperienza tipici degli RPG), unita alle 24 missioni non lineari, garantiscono una buona esperienza di gioco. Peccato sia assente il multiplayer.

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

SVILUPPATORE
Nival Interactive

PUBLISHER
Halifax

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 50,00

SITO
www.nival.com/

67

REQUISITI MINIMI

prevedono una CPU a 600 MHz, 128 MB di RAM, una scheda video con accelerazione 3D e 32 MB di memoria, 2 GB di spazio su disco, Windows 98 o successivi. Consigliati processore a 2 GHz, 512 MB di RAM e scheda video con 128 MB di memoria. .

NOVITÀ
A SOLI
€ 2,90

IN EDICOLA DAL 25 AGOSTO

PROJECT EARTH

A SOLI
€4.50!

SE HAI PERSO L'USCITA CON LE NOSTRE RIVISTE NON DISPERARE:
C'È PC ACTION GAME

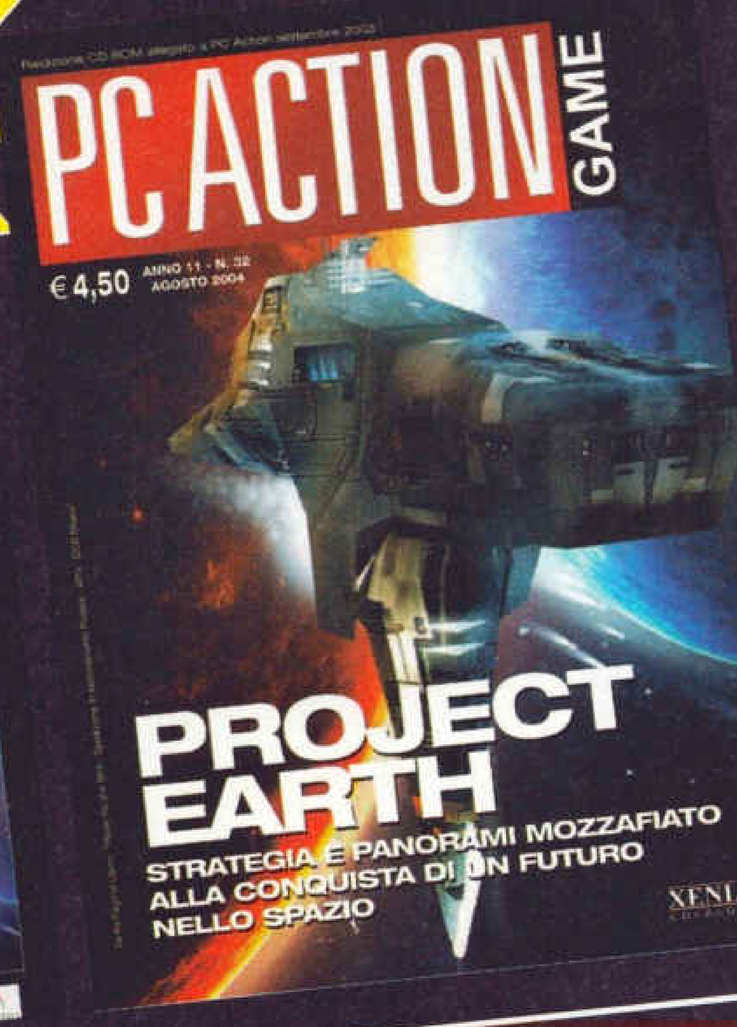
PROJECT EARTH VIDEOGIOCO A € 4.50

Strategia azione e combattimenti spettacolari tra flotte stellari per la conquista dello spazio siderale!

REQUISITI DI SISTEMA
Processore a 700 MHz (consigliato 1 GHz), 256 MB di RAM, Windows 98/ME/2000/XP con DirectX 8.0 o superiori, scheda video 3D recente (GeForce/Radeon) con almeno 32 MB di memoria, scheda audio compatibile DirectSound 3D, 500 MB di spazio libero sul disco fisso, lettore CD-ROM 4x e modem a 56 Kbps per le partite via Internet.

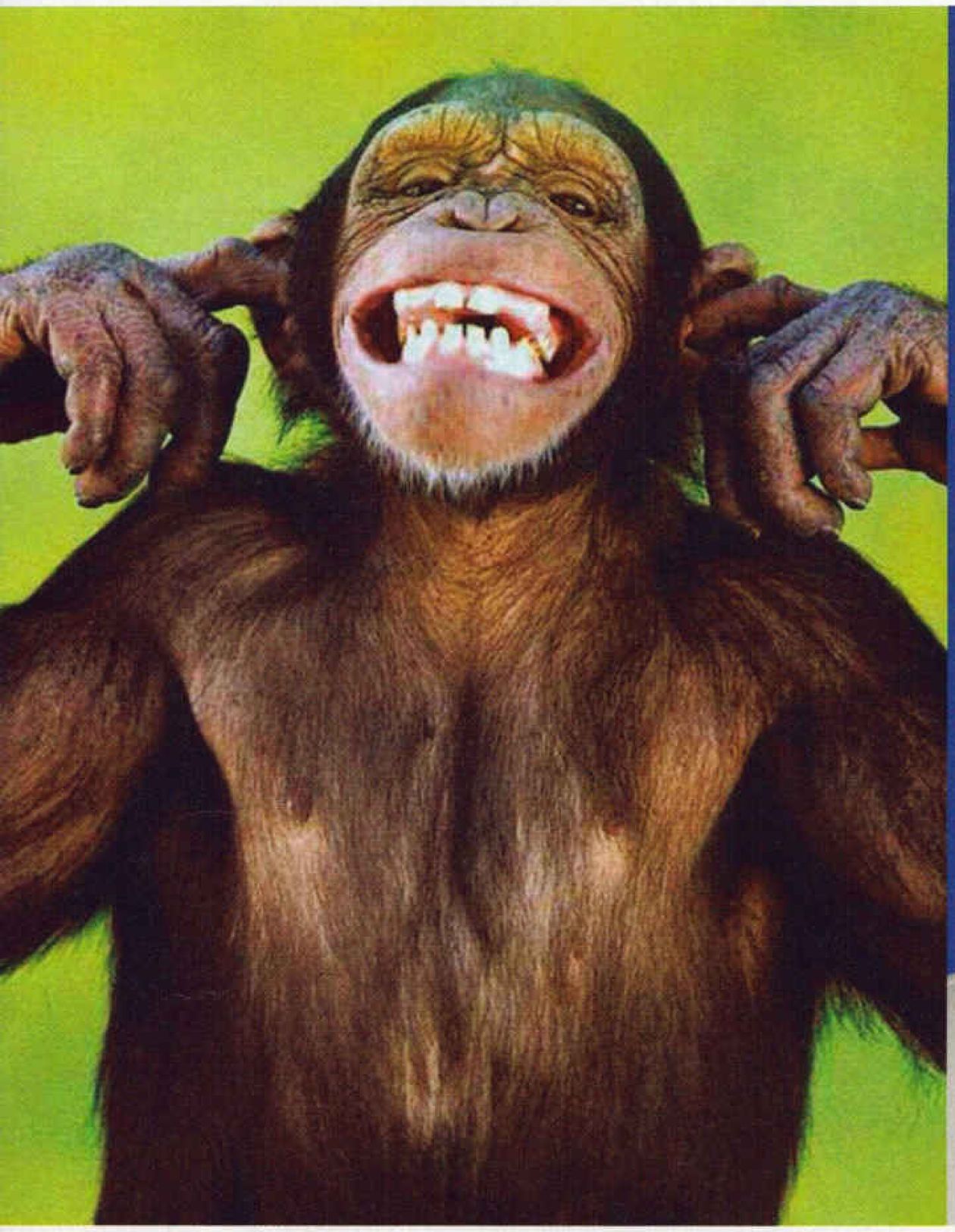
XENIA EDIZIONI
ISSN 1594-2406

A SOLI
€4.50
UN FANTASTICO
VIDEOGIOCO
PER PC



IN EDICOLA DAL 24 AGOSTO

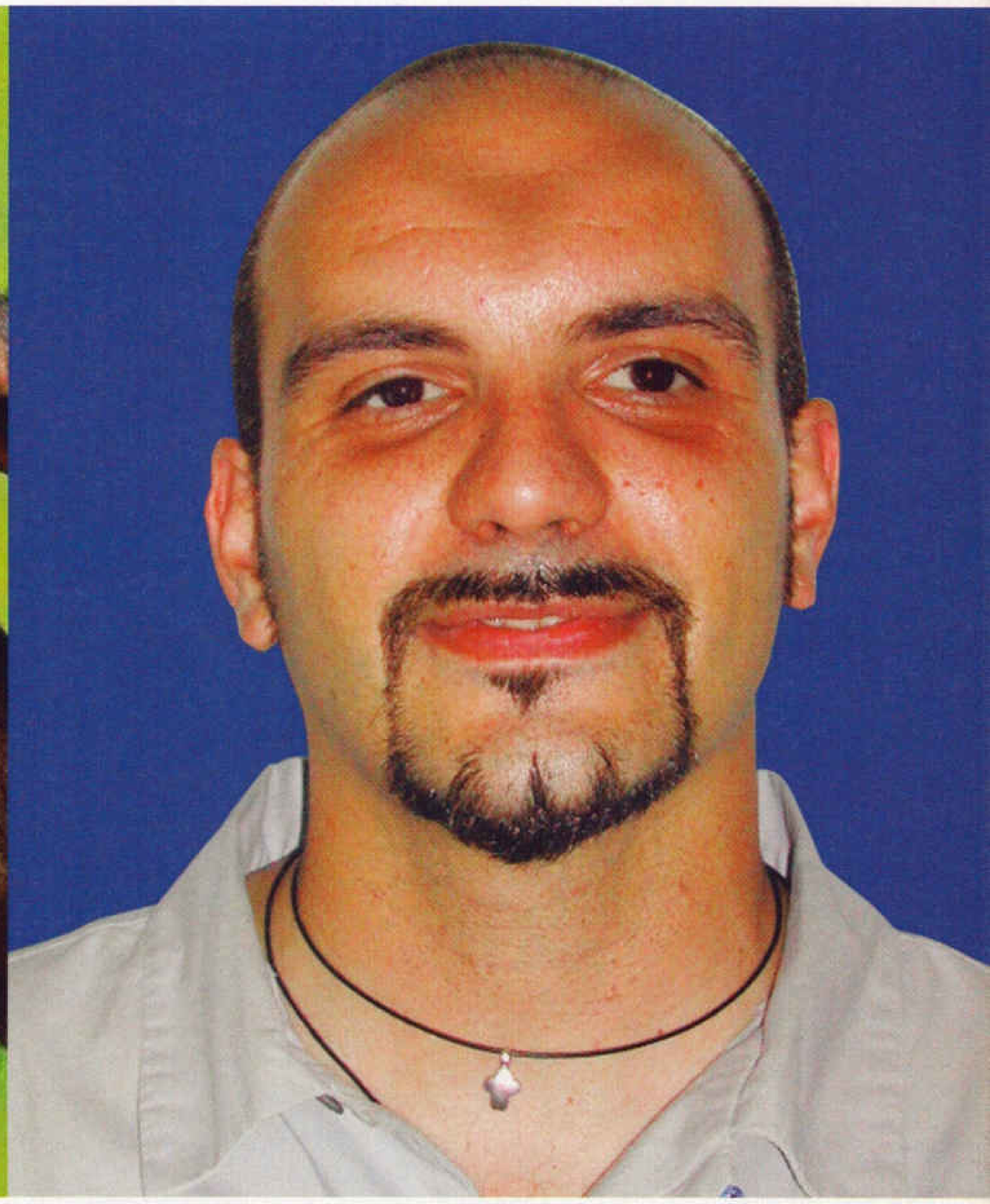
CADUTI NELLA RETE!



BAGONGHI

4 MESSAGGI INTELLIGENTI

NELL'ULTIMO MESE



TOSO

500 MESSAGGI DI SPAM

NEGLI ULTIMI 2 GIORNI

METTITI IN EVIDENZA SU TGM ONLINE E DIVENTA TESTIMONIAL DELLA PIÙ GRANDE COMUNITÀ VIDEOLUDICA DELLA RETE!

www.tgmonline.it

la tua rivista di cinema e televisione è arrivata!

009 Euro 4,50 Settembre 2004

I **fenomeni** di **culto** del **piccolo** e del **grande schermo**

XENIA EDIZIONI

CULT Fiction

Rivista Cult Fiction Mese Settembre 2004 Numero 9 Anno 2 - Testata Registrata Libreria Posta Italiana S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - 45% - DCB Milano

Spotlight Tutti i fŸm di cui le grandi star si **vergognano**.

Portfolio I fŸm, la vita, Ÿ mito di **Marlon Brando**, Ÿ ribelle di Hollywood.

SPIDER-MAN 2

...da grandi poteri, un grande successo!

✪ Two sisters ✪ Il fuoco della vendetta ✪ Catwoman
✪ King Arthur ✪ Starsky & Hutch ✪ Sex and the City
✪ Shaun of the Dea ✪ Garfield ✪ Exorcist: the beginning

TOP SECRET In anteprima le trame di settembre di: I Soprano, CSI Miami, Streghe, E.R.

Il N° 9 in edicola dal 20 agosto

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Bentrovati cari lettori! Questo mese la nostra attenzione è interamente rivolta a Dungeon Siege, interessante Action RPG targato Microsoft, e Zero Comico, italianissimo progetto che porta Aldo, Giovanni e Giacomo nel mondo dei videogiochi. Volete sapere come è andata? Continuate a leggere...

DUNGEON SIEGE

Il regno di Heb è in subbuglio. Una terra un tempo pacifica è ora continuamente scossa dalle sanguinose scorribande dei malvagi Krug, mostri umanoidi mossi da istinti primordiali. Il nostro personaggio, un tranquillo contadino, dopo la devastazione del suo villaggio si trova costretto a impugnare un'arma di fortuna e a intraprendere un lungo viaggio che lo porterà alla vittoria finale contro i Krug. Dinamico RPG già a suo tempo apprezzato da critica e pubblico, Dungeon Siege ritorna sugli scaffali in linea budget, forte di caratteristiche ormai consolidate, dalla completa costruzione del personaggio all'ampia configurabilità del party, espandibile fino a otto unità. A una sezione tipicamente RPG Dungeon Siege affianca una corposa fase action, facendo propria la peculiare rilettura del mondo GdR operata a suo tempo da Diablo. Tanta azione, quindi, con centinaia di duelli, ma anche complesse fasi di esplorazione. Le missioni che dovremo affrontare saranno davvero molte, con la gradita presenza di numerose subquest, importanti per ottenere particolari oggetti o punti-esperienza addizionali. Peccato che, sulla distanza, la linearità delle missioni diventi francamente eccessiva, a causa in primis di un'interazione con gli ambienti ridotta all'osso. Anche la struttura dei dungeon non brilla per varietà, mostrando spesso soluzioni-fotocopia, ulteriormente indebolite da una grafica 3D non brutta, ma priva di scelte stilistiche "forti". Non un capolavoro assoluto, certo, ma un solidissimo titolo che saprà sicuramente coinvolgere anche i giocatori solitamente poco inclini all'RPG. E poi, a questo prezzo...

Dario Ronzoni

TITOLO
Dungeon Siege
PUBLISHER
Microsoft
COLLANA
Exclusive
PREZZO
€ 15.90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium 333 Mhz – RAM: 128 MB – Scheda Video: 8 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

80

ZERO COMICO

Aldo, Giovanni e Giacomo sono ormai da anni un punto di riferimento del panorama comico italiano. Dopo sketch televisivi, apparizioni teatrali e cinematografiche, l'improbabile trio sbarca con Zero Comico anche nel mondo dei videogame, attraverso un'avventura grafica 3D ispirata ad alcuni dei più grandi giochi della storia videoludica. Il mondo è nelle mani della Confederazione Planetaria, un organismo che ha soggiogato le menti degli esseri umani attraverso le trasmissioni televisive. Solo risolvendo alcuni puzzle in cinque ambientazioni diverse i nostri eroi potranno sconfiggere il tirannico potere e riportare libertà e pace sul pianeta. Ogni livello di gioco richiama parodisticamente una serie di videogame famosi, da Pac-Man a Tomb Raider, da Monkey Island a Mario Bros. Purtroppo i puzzle si ridurranno il più delle volte a semplici compitini (ricerca di oggetti, dialoghi con vari personaggi, ecc.), alla lunga abbastanza noiosi e mortalmente deleteri in un'ottica di longevità. La grafica, totalmente 3D, è poi davvero brutta, con dettagli poco definiti e un generale senso di povertà. Per fortuna ci sono Aldo, Giovanni e Giacomo, con le loro voci originali e le loro battute irresistibili, ma nemmeno la verve di Rolando riesce a salvare Zero Comico. Consigliabile solo ai fan di stretta osservanza.

Dario Ronzoni

TITOLO
Zero Comico
PUBLISHER
Empire
COLLANA
Xplosiv
PREZZO
€ 9,90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium III 450 Mhz – RAM: 64 MB – Scheda Video: 16 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

58

Consolemania

solo per PlayStation 2

NUOVA

a soli € 2,50

PS2 Consolemania

€ 2,50 SOLO PER PLAYSTATION 2

ANNO 14 - settembre 2004 - Numero 142

Need for Speed Underground 2
Gare notturne al limite della legalità

Resident Evil Outbreak
Combatti contro gli zombi online!

Driv3r
I Reflections ritornano sulla scia di GTA

Formula One 04
Dietro a Schumacher anche su PlayStation 2

ANTEPRIMA!

PRINCE OF PERSIA 2
Un ritorno da mille e una notte

XENIA EDIZIONI

9 771127 123002 40142

Il nuovo numero in edicola dal 23 agosto

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Replay

Questo mese, cari lettori, i riflettori della pagina dedicata all'emulazione si spostano su una macchina che appartiene alla preistoria del videoludo: lo ZX Spectrum Sinclair. Per le recensioni troviamo, invece, Bishojo Senshi Sailor Moon: Another Story e Aqua rush.
Buona lettura...

FOCUS

LO ZX SPECTRUM SINCLAIR

Il nome di Sir Clive Sinclair farà spuntare una lacrima di nostalgia a molti appassionati di PC che hanno mosso i loro primi passi informatici, come il sottoscritto, su un 8 bit. All'inizio del 1982 infatti l'individuo in questione lanciò sul mercato una macchina destinata a influenzare profondamente l'evoluzione degli home computer: lo ZX Spectrum. La piattaforma sopracitata si mise subito in evidenza perché più economica dei computer di pari potenza allora sul mercato (il Commodore 64, lanciato pochi mesi dopo, aveva un prezzo di listino sensibilmente superiore), ma ugualmente performante.
Equipaggiata con un processore Zilog Z80 A da 3,5 MHz, fu commercializzata inizialmente in due modelli, uno a 16 e uno a 48 KB di Ram (negli anni a seguire fu immessa sul mercato un'evoluzione a 128 KB). La tastiera, rimasta famosa per il suo colore nero pece e i tasti morbidi in gomma, sfruttava un intelligente ed economico sistema a membrana che consentiva di mantenere bassi i costi di produzione.
Un'altra caratteristica di primo piano era la forte espansibilità del computer, che poteva essere equipaggiato con stampanti, floppy, interfacce seriali, lettori di minidisk e svariati modelli di joystick e lettori nastro.

Graficamente era supportata una risoluzione di 256x192 ed erano visualizzabili fino a 8 colori in contemporanea sullo schermo, ma solo 2 per ogni macroblocco di 8x8 pixel; questa limitazione è la causa della monocromia che caratterizzava gran parte dei giochi Spectrum. Non molto competitivo, soprattutto se paragonato al SID del Commodore 64, invece risultava il chip sonoro: era dotato di una sola voce e sfruttava un altoparlante posizionato sul fondo della tastiera decisamente poco potente (tanto da essere scherzosamente ribattezzato dalla stampa inglese dell'epoca come "the quiet" ovvero "il silenzioso"). Il parco programmi dello Spectrum era eccezionale: nei circa 10 anni in cui il computer inglese restò sul mercato furono prodotti migliaia di software di ogni tipo, compresa naturalmente una grandissima quantità di giochi: meritano menzione autentici capolavori come i platform Rick Dangerous, Solomon's Key, Nebulus, Shadow of the Beast (si proprio la conversione del capolavoro Amiga!), Ghouls n' Ghosts, lo splendido simulatore di volo Fighter Bomber e la lista potrebbe continuare a lungo...
Naturalmente lo Spectrum è oggi, come tutti i principali 8 bit, perfettamente emulato. Una spanna sopra gli altri, come qualità di emulazione e versatilità, si pone il Real Spectrum, presente in varie incarnazioni specifiche per le più svariate configurazioni (http://www.ramsoft.bbk.org/); assolutamente affidabile e consigliato risulta anche lo Spectaculator (http://www.spectaculator.com/).
http://www.chanka.org/.

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

BISHOJO SENSHI SAILOR MOON: ANOTHER STORY

SOFTWARE HOUSE: Angel per Bandai
PIATTAFORMA: Super Nintendo
EMULATORI RICHIESTI: Zsnes

In onore del ritorno della serie televisiva omonima sui nostri beneamati schermi, vi presento uno dei giochi più riusciti tratti dal leggendario manga di Naoko Takeuchi. Rispetto agli altri titoli usciti su Sailor Moon, Another Story è un gioco di ruolo che molto deve al capolavoro Squaresoft, Chrono Trigger: struttura di gioco, sistema di combattimento e gestione dell'inventario sono, infatti, estremamente simili, se non copiati, dal suddetto titolo. In teoria questo dovrebbe essere un difetto, ma a favore del prodotto degli Angel c'è un'incredibile immediatezza, la possibilità di eseguire inediti colpi di gruppo e una veste grafica molto piacevole seppur semplicistica se paragonata ad altri capolavori del genere. Il vero piatto forte del gioco è la trama: una storia completamente nuova che coinvolge moltissimi dei vecchi personaggi e ne aggiunge di nuovi in un continuo crescendo di colpi di scena. E se anche questo non dovesse entusiasmarvi, potrete sicuramente crogiolarvi nel sonoro, con musichette deliziose e, soprattutto, campionature vocali prese direttamente dal cartone animato. Da giocare assolutamente se siete dei veri fan, da provare almeno una volta anche se ci si è stancati di sentire:
"CRISTALLO DI LUNAAAA: AZIONEEEEE!"
Pave (pave25@hotmail.com)

AQUA RUSH

SOFTWARE HOUSE: Namco
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: M.A.M.E.

Alcuni di voi saranno ancora beatamente in vacanza, ma a quelli già tornati alle tristi giornate studiose e lavorative voglia dedicare questo gioco, giusto per rigirare ben bene il coltello nella piaga! Presentiamo oggi un puzzle game dal sapore fresco ed estivo: Aqua Rush, un originale rompicapo sulla falsariga di Tetris, ambientato nelle profondità oceaniche, colme di creature marine più o meno abissali. Il gameplay consiste nel completare delle righe dall'aspetto gelatinoso, modificando adeguatamente la forma delle barre a disposizione, attraverso i tre tasti di controllo. Detto così sembra piuttosto semplice, ma l'impresa diviene davvero ostica con l'avanzare dei livelli e l'aumentare della velocità di salita dei 'pezzi'. Durante le nostre performance migliori, potremo assistere a un'orgia di trasparenze ed esplosioni, a causa delle quali i PC meno pompati sperimenteranno rallentamenti generalmente poco fastidiosi. Vista la recente introduzione di questo gioco tra i driver del MAME, per ora evitate la modalità a due giocatori (ancora piena di errori grafici) ed eliminate l'audio (non ancora emulato alla perfezione). Se però i puzzle non vi piacessero, potreste sempre guardare passivamente l'attract mode del gioco e tenerlo sul monitor a mo' di acquario virtuale...

Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)

Pc Action

di settembre è in edicola

Gioco Completo ECHELON

VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

PC ACTION

Settembre 2004 N° 138 €5.99

GIOCO COMPLETO ECHELON

SORPRESA!

SACRED

La Leggenda dell'arma sacra

È arrivato il nuovo Diablo (e costa anche poco)

ANTEPRIMA

SPLINTER CELL 3

Chaos Theory

Sam Fisher sempre più bello e cattivo

SENSUALE E LETALE

CATWOMAN

Halle Berry conquista i cuori dei videogiocatori

...E ANCORA

LE RECENSIONI DI BEYOND DIVINITY, SILENT STORM, MASHED, EVANY, EGYPT 3, AIRLINE 69. LE ANTEPRIME DI NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2, TRACKMANIA, GORKY ZERO: BEYOND HONOR, NEXUS, WORMS FORTS UNDER SIEGE. GLI SPECIALI TUTTI I COLORI DEL COSPLAY E NUOVI MODI DI (VIDEO)GIOCARE - I GIOCHI PER CELLULARI E PALMARI - L'HARDWARE PER GIOCARE E MOLTO ALTRO...

Tariffa Regime Libero "Poste Italiane SPA Spedizione in Abbonamento Postale 45% - DCB Milano"

XENIA EDIZIONI

9 771127 124009 40138

Rivista + 3 Cd Rom Solo €5.99

Daniele "Wergio" Vergìni **talentscout@xenia.it**

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

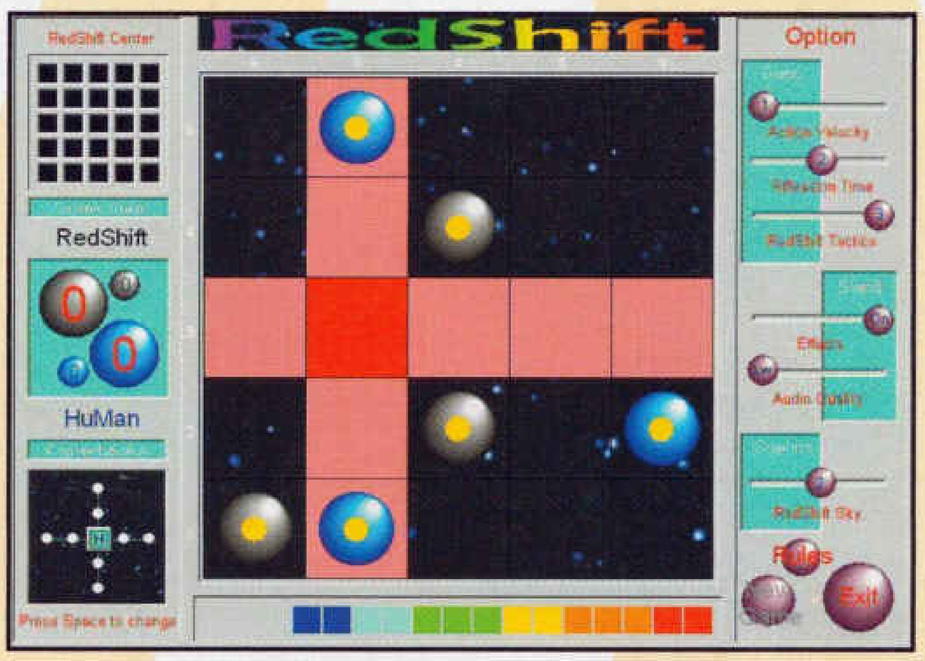
talentscout@xenia.it

Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Questo mese apriamo con una triste notizia: dopo quasi un anno e mille peripezie la vicenda CTO è da considerarsi definitivamente chiusa con la presentazione dell'istanza di fallimento di Finbox S.r.l., società che avrebbe dovuto risollevare le sorti di CTO. Svanisce quindi anche l'ultima possibilità di salvataggio di questo storico distributore. Ricordiamo che i guai di CTO cominciarono circa un anno fa a causa della decisione unilaterale, presa da Electornic Arts, di distribuire in Italia i propri videogiochi tramite altre società.

TALENT SCOUT — RedShift

Qualche tempo fa ho ricevuto un pacchetto con due CD realizzati da Roberto Rampini (roberto.rampini@virgilio.it), compositore, pittore e grafico, nonché ideatore di numerosi giochi da tavolo; il titolo di questa raccolta è "L'Arte dei Giochi" e contiene 22 titoli realizzati in Visual Basic e organizzati per categoria, più un programma multimediale che permette di visitare "virtualmente" il Parco Ducale di Parma. I giochi della raccolta, alcuni freeware e altri shareware, sono mediamente semplici e dalla grafica molto spartana, ma va detto che sono tutti studiati e rifiniti con estrema cura! Alcuni di questi mi sono sembrati molto interessanti, soprattutto dal punto di vista dell'idea e della dinamica del gioco: uno di questi è RedShift, titolo di ispirazione astronomica che nasconde in realtà un classico gioco di logica a turni basato su scacchiera, che ci permette di sfidare l'intelligenza artificiale del computer. Per vincere una partita dobbiamo creare 12 pedine (stelle) di valore massimo: per farlo dovremo piazzare delle aree (nel gioco chiamate "costellazioni") che faranno crescere il valore delle nostre pedine presenti al loro interno (le fanno comparire se non esistono) e calare quelle del nemico. Unico vincolo è che il centro della costellazione sia una casella vuota. Per piazzare le costellazioni è importante avere una visione d'insieme e pensare alle possibili contromosse dell'avversario, un po' come si fa nel gioco degli scacchi o della dama! E' possibile settare la difficoltà del gioco (e il tempo massimo per le mosse) su tre livelli in modo tale da fornire una sfida di livello crescente. In conclusione possiamo dire di trovarci di fronte a un titolo "ben pensato" e graficamente sufficiente, molto interessante per gli appassionati di giochi di logica! Vi ricordo infine che RedShift è distribuito con licenza shareware, per informarvi su come ottenere la versione completa visitate il sito dell'autore: www.robertorampini.it dal quale è anche possibile scaricare alcuni giochi della raccolta e altre interessanti opere musicali ed artistiche!



Daniele Vergìni (wergio@gameprog.it)

65

TALENT SCOUT — Il Pranzo è servito

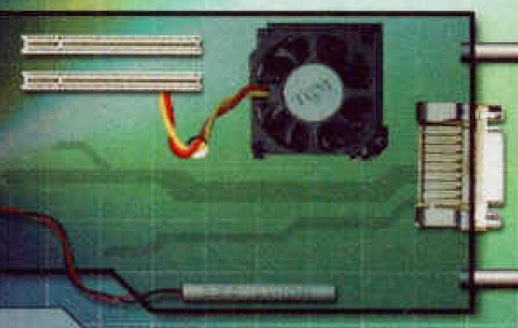
Molti di voi (soprattutto quelli un po' più "vecchiotti") ricorderanno certamente il mitico quiz televisivo a cui si ispira questo gioco! Il pranzo è servito, condotto da famosi presentatori "nostrani" fra cui Corrado, Lippi e Mengacci, ha goduto di molto successo "monopolizzando la fascia-pranzo" per parecchi anni!!! E se al giorno d'oggi vediamo giochi ispirati a trasmissioni come "l'Eredità" per PC e PlayStation, sviluppati da società tipo Milestone, c'è da chiedersi come mai nessuno abbia pensato a riesumare i quiz di successo del passato come ha fatto Andrea Urbinati (andrea.urbinati@aliceposta.it - http://www.webalice.it/andrea.urbinati). Il nostro lettore ha infatti realizzato questa fedele trasposizione elettronica della nota trasmissione! Il titolo riprende tutte le caratteristiche principali dell'originale: la ruota che gira, le domande finali e i giochi intermedi: ovviamente la trasposizione su PC rende impossibili alcune cose, ma lo spirito del quiz rimane inalterato. Sembra veramente di partecipare a una puntata vera, complici di questo sono sicuramente anche alcuni commenti vocali registrati appositamente e alcune frasi "di repertorio" recuperate da registrazioni della trasmissione. Encomiabile anche il tentativo di aumentare il più possibile la longevità del prodotto fornendo 40 tipi di prove intermedie (che sono praticamente dei mini sotto-giochi) e ben 3000 domande diverse! Abbiamo inoltre tre modalità di gioco: gara a due giocatori, campionato a quattro e stagione. Da segnalare infine anche la possibilità di modificare il gioco inserendo nuove scenografie, file sonori con i nomi dei concorrenti personalizzati e nuove domande! Per qualsiasi dubbio e per ulteriori informazioni sull'idea del gioco visitate il sito ufficiale: http://www.ilpranzoeservito.it e buon divertimento!

Daniele Vergìni (wergio@gameprog.it)

65

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

Hardware



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

Con l'arrivo delle architetture PCI Express stanno iniziando a comparire anche le prime schede dedicate. Tra le altre cose, questo mese proviamo una X600 XT di ASUS... e l'abbiamo immediatamente messa a confronto con una vecchia 9600 XT (sempre di ASUS). Le sorprese non sono affatto mancate, come leggerete...

ASUS AX600 XT

Produttore: ASUS
Prezzo al pubblico: € 250,00 circa

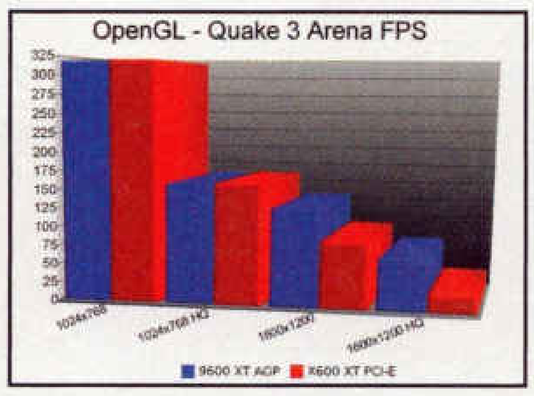
INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 6
COMPETITIVITÀ 7

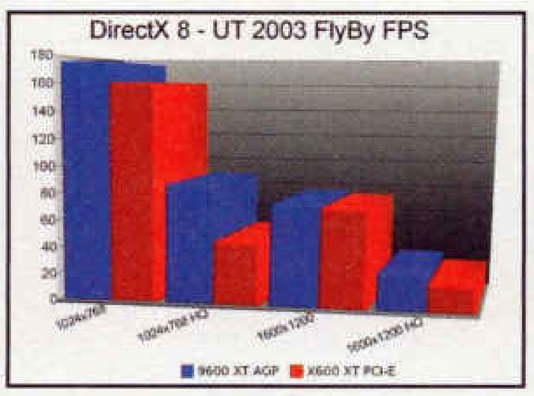
+ Dissipatore silenzioso e illuminato
+ Funzionalità ViVo
− A che serve la presa HDTV?
− Basse prestazioni alle risoluzioni più alte

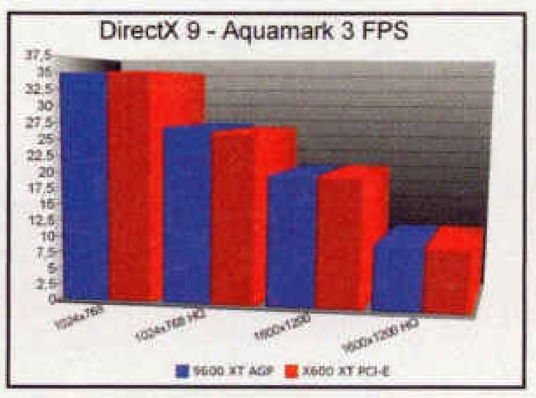
7

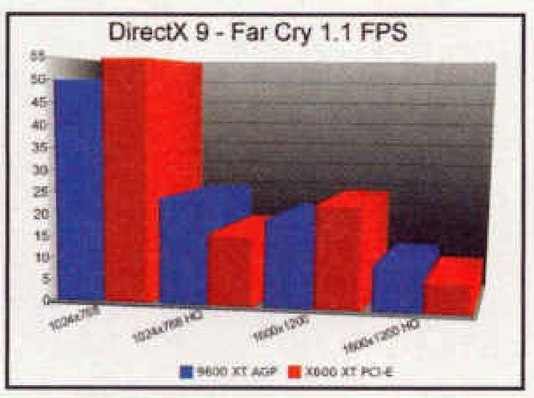
Quando arriva una nuova tecnologia è lecito attendere un certo periodo di assestamento, nel quale il software si affini in modo da sfruttarla a dovere, ottenendo, in pratica, le stesse prestazioni della tecnologia precedente o, perché no, dei risultati migliori. Tutto questo preambolo per dire che le prime schede video basate su Radeon X600 XT, rispetto alla loro controparte AGP (Radeon 9600 XT) hanno dato risultati abbastanza, diciamo così, curiosi. Se, infatti, le frequenze di funzionamento del core sono uguali (500 MHz), varia la velocità di funzionamento delle memorie, che sale a 740. Il che dovrebbe garantire alle Radeon X600 XT una banda passante in grado di superare gli 11 GB/s, e, in buona sostanza, di essere più veloci. I nostri test, tuttavia, indicano chiaramente che le schede Radeon X600 XT ottengono risultati migliori delle 9600 XT soltanto alle basse risoluzioni, e senza i filtri, mentre invece salendo a 1600x1200 e attivando anisotropo e antialiasing, purtroppo le prestazioni crollano visibilmente. Il che è veramente bizzarro, se consideriamo che le Radeon X600 non sono altro che un derivato PCI Express dell'architettura RV360. Insomma, se per il momento nVidia ha i suoi problemi con il famigerato bridge PCI-E>AGP, non è che ATi possa sorridere più di tanto, visto che alla prova dei fatti in nessuno dei nostri test le prima "architetture native PCI Express" hanno saputo comportarsi come si deve. Molto probabilmente, però, il motivo di tutto questo risiede soltanto nei driver, ancora piuttosto acerbi e probabilmente non pensati con il PCI-Express in mente. Per cui è plausibile che i benchmark pubblicati qui in basso subiscano qualche tardiva impennata nei prossimi mesi. Premesso questo, l'AX600XT resta una scheda grafica molto interessante. È una delle prime in assoluto ad adottare un'uscita HDTV per la TV digitale, quindi chiunque decida di acquistare una televisione compatibile, può sfruttarla a dovere. Il limite di tutto questo, semmai, è la diffusione di questi apparecchi, pressoché inesistenti in Europa. La porta HDTV fra l'altro è stata messa al posto della tradizionale uscita per il secondo monitor, il che può limitarne l'interesse da parte di chi è solito lavorare con due schermi SVGA. La porta TV, infine, fa anche da ingresso ViVo, e quindi è possibile usare questa scheda per la video-acquisizione da sorgenti analogiche (videoregistratori, telecamere, console...), siano esse dotate di un segnale composito o S-Video. Tutti i cavi e gli adattatori necessari sono forniti in dotazione, come anche l'ormai tradizionalmente ricco bundle software. Nella scatola, infatti, troviamo un contenitore di CD con dentro Deus Ex Invisible War, Ulead Cool 3D 2.0, Photo Express 4.0, Power Director 3, Media Show e tante altre piccole e grandi utility, fra cui i soliti GameFace (videoconferenza mentre si gioca) e VideoSecutiry (che però ha bisogno di una webcam, e questa naturalmente non è in dotazione). In definitiva, ci sentiamo di consigliare questa scheda a quei giocatori più o meno occasionali che comprano un sistema PCI Express per non restare tagliati fuori dal mercato in futuro, ma che non chiedono al proprio sistema il massimo delle prestazioni alle risoluzioni più alte. Insomma, chi ha un monitor LCD da 15" e vuole andare a 1024x768 senza preoccuparsi troppo dei filtri o delle risoluzioni più alte. Perché in questo secondo caso la strada obbligata è quella delle più costose Radeon X800 o GeForce 6800 PCI Express.

I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto la ASUS AX600XT (barre rosse) con una Radeon 9600 XT (sempre di ASUS, barre blu), su due sistemi informatici piuttosto simili (per velocità di processore e quantità di memoria, modello di disco fisso, ecc), usando gli stessi Catalyst 4.7, ma, come possiamo osservare, il comportamento delle due schede cambia, in maniera consistente, da gioco a gioco. Ci sono occasioni in cui la X600 domina sempre, altre, più numerose, in cui zoppica attivando i filtri, altre ancora in cui le differenze si sentono in base alla risoluzione. Abbiamo ottimi motivi di pensare che questo comportamento bizzarro sia dovuto alla gioventù delle schede madri PCI Express: è possibile che con il passare dei Bios e dei driver per chipset queste barre tenderanno sempre di più ad allinearsi.









HARDWARE

NEWS

SENNHEISER VA AL CAMPIONATO DI VIDEOGIOCHI

Il campionato internazionale World Cyber Games farà tappa a Milano dal 3 al 5 settembre, in occasione delle semifinali, nella grande Executive Hall dello stadio San Siro. Sennheiser sarà presente alla manifestazione fornendo alle cinquanta postazioni di gioco altrettante cuffie PC130, mentre riserverà come premio per i vincitori le ottime PC 150. Le cuffie PC 150 sono caratterizzate da un'elevata qualità dei materiali impiegati, da una raffinata precisione costruttiva e, quel che conta, da un suono chiaro e cristallino, capace di mettere in evidenza sia i dettagli delle frequenze più alte, sia il calore di quelle più basse.

I NUOVI PROCESSORI ECONOMICI DI AMD

Addio Duron, è ora del Sempron. La rassegna di CPU con nomi molto più simili a quelli dei preservativi non è affatto finita, ma intende rinnovarsi con due linee di Sempron ben distinte, basate su Socket A (a 32 bit) e su Socket 754 (a 64 bit) e accomunate da una cosa: dal basso prezzo. Grazie a questi nuovi processori, sarà possibile continuare a usare le schede madri Socket A e Socket 754 già prodotte e ancora in produzione, rimpiazzate ormai nella fascia alta dai processori Athlon 64 e 64FX su socket 939. I processori AMD Sempron 3100+, 2800+, 2600+, 2500+, 2400+, 2300+ e 2200+ sono già disponibili. I processori Mobile AMD Sempron 2600+, 2800+ e 3000+ progettati per i notebook full-size e i processori Mobile AMD

CONFIGURAZIONE DI PROVA

I nostri test, salvo in casi specifici, sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre reference Intel i875, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.7 e Detonator 61.72, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

ALBATRON 6800 ULTRA

Produttore: Albatron
Prezzo al pubblico: € 650,00 circa

7 INSTALLAZIONE
9 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
7 COMPETITIVITÀ

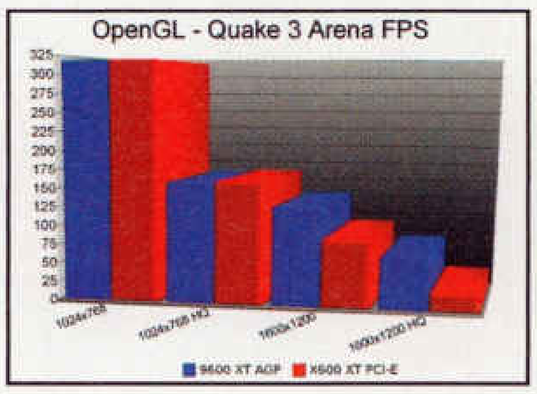
+ Prestazioni di massimo livello
+ Incorpora le tecnologie più avanzate
− Scalda un po' troppo…
− E fa un certo rumore

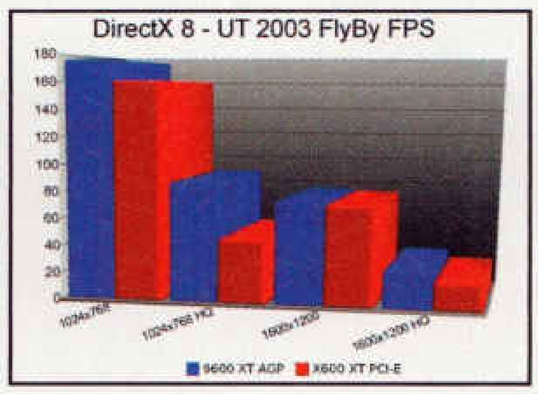
8

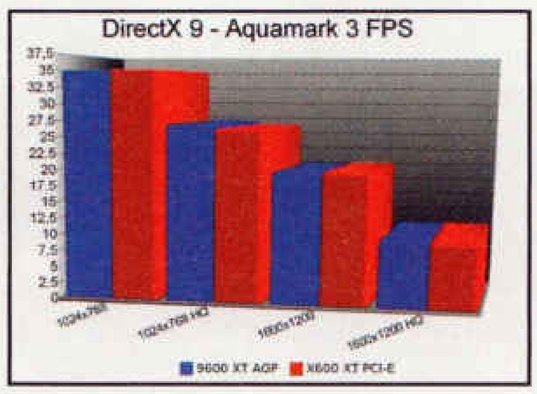
Del processore grafico GeForce 6800 Ultra ce ne siamo ormai occupati in lungo e in largo nei mesi precedenti, per cui lanciarsi nuovamente in una rassegna tecnica del medesimo ci appare abbastanza inutile. Per i soliti distratti, diciamo subito che attualmente è il campione quasi indiscusso della velocità nei videogiochi, quasi perché il concorrente Radeon X800 XT offre prestazioni medie praticamente allineate, mentre da un punto di vista più squisitamente tecnologico è indubbia la sua superiorità, vista la disponibilità degli shader model 3.0, più avanzati dei 2.0 presenti sulla GPU concorrente. E finalmente siamo riusciti a vederli in azione, questi benedetti shader 3.0, visto che proprio in questi giorni è uscita una patch per Far Cry (la 1.2) che, nel suo breve periodo di disponibilità, ha permesso a tutti i fortunati possessori di una scheda basata su GeForce 6800 di vedere il gioco al suo massimo splendore. Diciamo subito che dal punto di vista puramente qualitativo l'uso degli shader 3.0 ha un po' deluso le aspettative, visto che alla fin fine le differenze rispetto ai 2.0 erano abbastanza limitate. Più che altro, era la velocità del gioco a guadagnare un aumento notevole, quantificabile attorno al 15%, ma fino a che punto fosse merito dei soli shader 3.0 è tutto da vedere: la versione 1.2 del gioco, infatti, dava talmente tanti problemi con tutte le schede video non-nVidia, che la stessa Ubisoft con un laconico comunicato ne ha decretato il ritiro dal web, ripristinando come "corrente" la versione 1.1 del gioco. La stessa che abbiamo usato anche noi per il confronto alla fine dell'articolo, visto che l'uso della 1.2 era davvero improponibile. Far Cry a parte, però, è possibile che nei prossimi mesi questi shader vengano davvero spremuti a dovere, ma se consideriamo quanto tempo ci hanno messo i 2.0 a imporsi, beh, è possibile che passerà ancora molto tempo prima che se ne senta effettivamente la necessità. Detto questo, la 6800 Ultra proposta da Albatron è del tutto simile alle schede di riferimento che avevamo visto a Ginevra a metà aprile, con un PCB verde e un dissipatore del tutto identico a quello usato da nVidia in quell'occasione. Identica, naturalmente, è anche la presenza di due porte per l'alimentazione e, quindi, i consumi, a cui si aggiunge il notevole calore prodotto dal chip durante le sessioni di gioco più intense. Va detto, però, che il dissipatore fa sicuramente il suo dovere, anche se un po' rumorosamente.

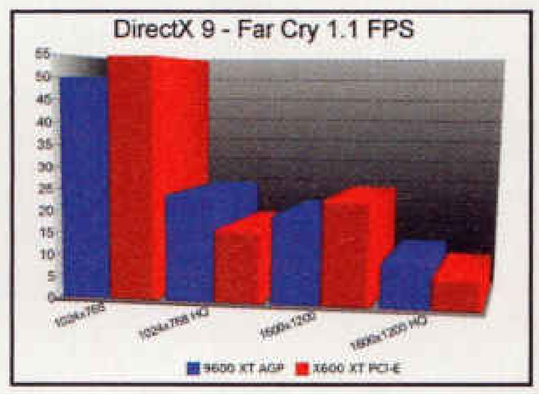
Insomma, il giocatore è avvisato: la disponibilità delle tecnologie e degli effetti visivi più avanzati, così come le prestazioni più alte in assoluto, si pagano (oltre che con un considerevole quantitativo di euro) con una buona dose di rumore e di consumo energetico, e quindi consigliamo l'acquisto di questa scheda video soltanto a chi veramente non bada a spese, e vuole il massimo in assoluto. A costoro, però, ricordiamo anche che una scheda AGP, al giorno d'oggi, può rivelarsi un binario morto: il PCI Express ormai è una realtà, ed è plausibile che tutti gli altri componenti del computer, in futuro, vengano sviluppati attorno a questo nuovo bus, con un distacco molto più netto di quanto non fosse avvenuto in passato durante il passaggio da PCI ad AGP: in fondo la scheda video non era altro che una scheda PCI come tante altre... qui cambia praticamente tutto. Detto questo, la 6800 Ultra proposta da Albatron è davvero una signora scheda video, che renderà le ore di gioco quanto più piacevoli possibili. Anche quando uscirà DooM 3, ormai il vero e proprio spauracchio di tutte le schede video in circolazione.

I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto la 6800 Ultra di Albatron (barre rosse) con una Radeon X800 XT (reference board, barre blu) e, come possiamo osservare, da un punto di vista puramente velocistico le due schede si allineano del tutto. Va detto, però, che attivando l'anisotropo le ATi "barano" un po' e, in determinati casi, si nota una peggiore resa qualitativa del filtro trilineare. Le 6800, dal canto loro, usano per default delle ottimizzazioni del tutto analoghe, ma più visibili. Quindi il giocatore più attento ai dettagli vorrà disabilitarle, perdendo un 10% circa delle prestazioni. Se non altro, la scelta è lasciata a lui.









Sempron 2600+ e 2800+ progettati per i notebook più piccoli e leggeri saranno disponibili a partire da agosto 2004.

AL VIA LA PRODUZIONE DI RAM DDR2 A 667 MHZ

Elpida Memory ha recentemente dichiarato di essere pronta ad avviare la produzione di memoria SDRAM DDR2, usando un proprio processo avanzato, mirato alla realizzazione di memorie con chip a 533MHz e 667MHz. La compagnia dovrebbe avviare ad Agosto la produzione in volumi, usando un processo produttivo a 0.10 micron e wafer da 300mm. In precedenza le memorie prodotte dalla compagnia constavano in chip da 1 Gbit DDR2 e da 512 Gbit DDR2 a 0.11 micron. La produzione di chip con processo a 0.10 micron è meno costosa grazie alla minore dimensione dei transistor, che sono anche più convenienti come resa. Gli altri principali produttori di memorie, come Samsung e Hynix, preferiscono anch'essi affidarsi al processo a 0.10 micron.

DOPPIO CORE PER I POWERPC

Dopo un periodo di relativa calma per lo scetticismo di Motorola, IBM sembra intenzionata a concentrarsi seriamente sui processori PowerPC e, soprattutto, sulla loro evoluzione, conosciuta anche col nome di Antares. Che, come prevedibile, andrà nella direzione del multiprocessing, grazie all'impiego di un doppio core. Ufficialmente conosciuto con il nome di PowerPC 970MP, il nuovo chip avrà due core interconnessi su singolo die. Entrambi disporranno di 1MB di cache

NEWS

TRUST 580Z BINOCULAR DIGIC@M

Produttore: Trust
Prezzo al pubblico: 95,00 € circa

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 9
PRESTAZIONI 6
COMPETITIVITÀ 6

+ È dannatamente trendy
+ Finalmente una periferica originale!
− Zoom fisso
− Le foto non sono poi meravigliose

6

Ecco un prodotto davvero originale. Il binocolo 580Z di Trust è in realtà una macchina fotografica digitale, capace di scattare fotografie a soggetti piuttosto distanti dall'osservatore. Le capacità di ingrandimento, tuttavia, non fanno gridare al miracolo: dotato di una lunghezza focale di sei metri, e una messa a fuoco regolabile (per venire incontro ai miopi come me), può ingrandire di circa otto volte oggetti che si trovano a distanze relativamente basse, perdendo completamente i dettagli più distanti. Il fuoco dell'obiettivo è fisso, non è correlato a quello ottico dei due cannocchiali e consente di scattare immagini a 1280x1024 pixel, archiviate in formato JPEG nella memoria interna di 12 MB. È comunque possibile aggiungere altra RAM tramite memory card del tipo SD/MMC. Le foto sono dignitose, ed è possibile usarlo come telecamera, per registrare filmati a 640x480 pixel, alla velocità di circa 10 frame per secondo. Si può anche usarlo come una webcam, il che lo rende un prodotto davvero versatile e completo. Una volta collegato al PC, viene riconosciuto automaticamente come unità di memoria rimovibile, e aggiunto all'elenco delle periferiche nelle Risorse del Computer. Questo rende estremamente semplice e veloce il travaso dei file da e verso il computer, visto che sono sufficienti gli strumenti standard di Windows. Sul CD in dotazione, comunque, sono presenti i tutti i driver che servono: quello della memoria di massa per Windows 98, e quello per l'uso come webcam su tutti i sistemi operativi di Bill Gates. In omaggio c'è anche un piccolo treppiede, il cavo di connessione USB e alcuni ammennicoli meno utili ma non per questo sgraditi, come lo straccetto in simil-daino per pulire bene le lenti. Un oggetto forse più "fico" che "utile", alla fin fine, ma che sicuramente non mancherà di destare la curiosità degli amici.

PLEXTOR PX-712SA

Produttore: Plextor
Prezzo al pubblico: € 200,00 (IVA inclusa)

9 INSTALLAZIONE
8 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
7 COMPETITIVITÀ

+ Facile da montare e collegare
+ Ricco software in dotazione
+ Compatibile con tutti i media
− Costa più di altri masterizzatori

8

Davvero un buon masterizzatore, questo nuovo Plextor. Basato sulla meccanica e sull'elettronica del precedente modello 712A, questo prodotto si differenzia per il modo con cui lo si collega al computer, ovvero tramite un connettore Serial-ATA. Questo farà immensamente felici tutti coloro che hanno comprato una scheda madre dotata di questo genere di connettori, e serve anche a sfatare il mito per cui sul bus Serial ATA ci devono per forza andare soltanto i dischi fissi. L'apparecchio è in grado di scrivere sui DVD+R a 12x, sui DVD-R a 8x, e di riscrivere a 4x indifferentemente su DVD+RW e su DVD-RW. La velocità di lettura invece è 16x indipendentemente dal tipo di DVD. Come masterizzatore di CD-RW, invece, la velocità è 48x/24x/48x, quindi del tutto analoga a quella dei migliori masterizzatori di compact disc presenti sul mercato – ma chi li compra più, ormai, con quello che costano i masterizzatori di DVD? Proprio il costo rappresenta forse un limite di questo masterizzatore: a prezzi inferiori, su standard ATAPI, si trovano masterizzatori forse un po' più lenti (8x invece di 12x), ma in grado di digerire anche i DVD dual layer (9 GB), cosa che il PX-712SA non riesce a fare, e onestamente una feature come il GigaRec, col quale si possono registrare fino a 1 GB di dati su un solo CD (da 90 minuti), non ha più molto sex-appeal se i DVD-R costano meno di due euro l'uno... Resta comunque il fatto che si tratta di un masterizzatore robusto e affidabile, che di sicuro non ci abbandonerà dopo pochi mesi di utilizzo. E che ci mette nella scatola Nero, InCD, PowerDVD, Pinnacle Studio, e tutta la suite di utilty PlexTools.

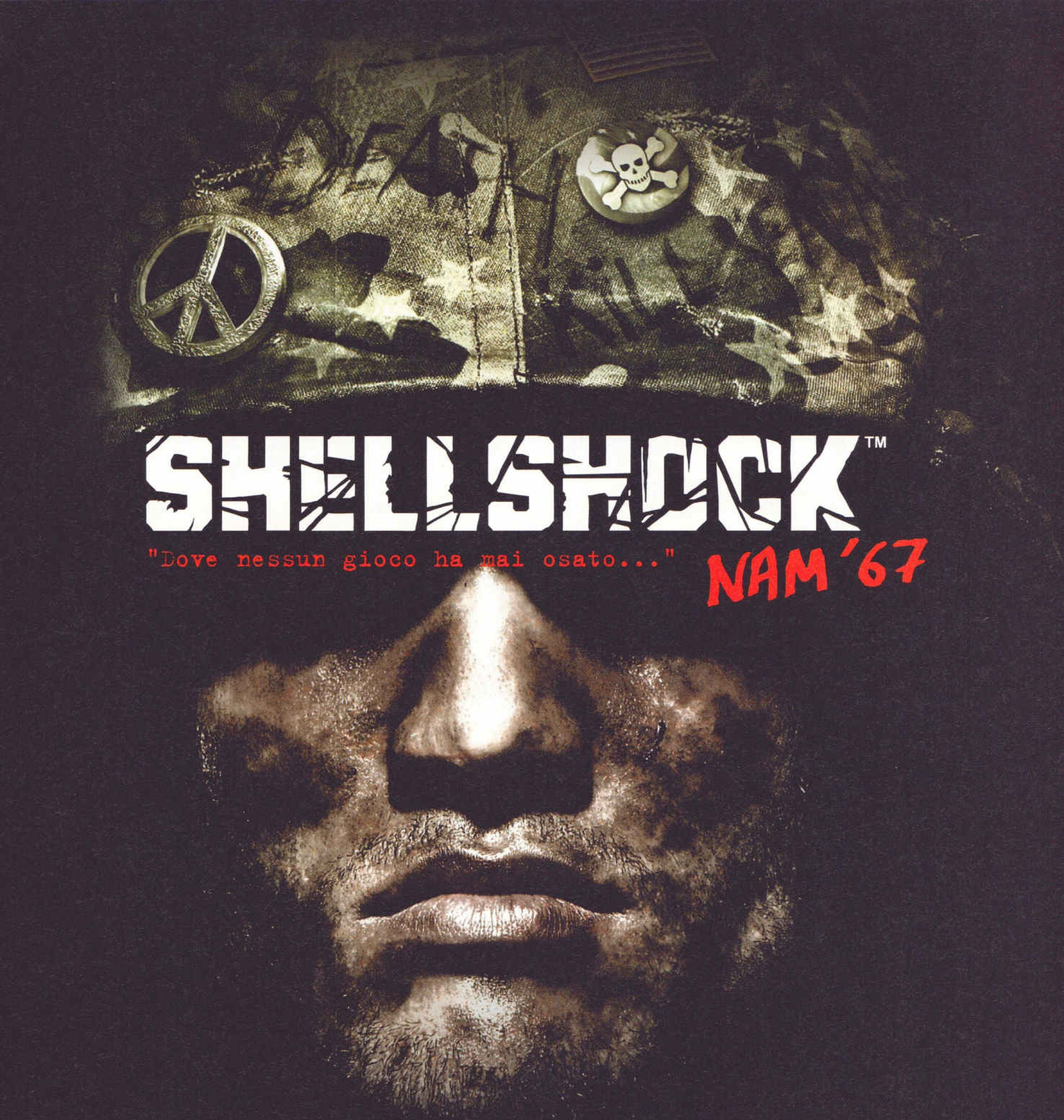
HARDWARE

N E W S

L2, mentre l'attuale 970FX è provvisto di soli 512KB. Il nuovo PowerPC 970 MP sarà caratterizzato da un bus in rame a 10 strati, mentre i due core divideranno una singola interfaccia bus Elastic Interface con supporto a un vasto numero di moltiplicatori, oltre a lasciare aperta la possibilità per frequenze di bus superiori. Antares sarà prodotto con processo CMOS SOI10K di IBM. Il nuovo chip supporterà inoltre il set di istruzioni VMX, con unità Vector/SIMD compatibili Altivec per ciascun core. Macintosh superveloci nei prossimi mesi?

INTEL E ATI A BRACCETTO

Intel e ATI hanno pianificato congiuntamente un'iniziativa di marketing chiamata "Driving Change", che prevede la realizzazione di pacchetti bundle di schede madri brandizzate Intel con le schede video di ATi. Il piano, che sarà annunciato nella giornata del 2 Agosto in Nord America e in Europa, prevede uno sconto di 20 o 30 dollari USA a seconda del modello di scheda madre, ma vale solo per i distributori. Uno sconto di 30 dollari sarà praticato per i pacchetti Intel BOXD925XCV, BOXD925XBC o BOXD915PBLL, con scheda ATI Radeon X600. Per i pacchetti Intel BOXD915PCYL, BOXD915PCY o BOXD915GAGL, con scheda ATi Radeon X300, sarà praticato uno sconto di 20 dollari.



SHELLSHOCK™

"Dove nessun gioco ha mai osato..."

NAM '67

www.shellshockgame.com

18+ www.pegi.info

PC CD-ROM

XBOX

PlayStation 2

LEADER

eidos

GUERRILLA

© Eidos, 2004. Developed by Guerrilla BV. ShellShock, ShellShock: Nam '67, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos. Guerrilla and the Guerrilla logo are trademarks of Guerrilla BV. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Matteo"NLz!Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

FragZone

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Malati per Gunbound? Su TGMOnline il torneo ufficiale!

Alla fine anche l'Elvin c'è cascato: mentre starete leggendo queste pagine, a 32 anni suonati, il gigante mantovano si troverà completamente ubriaco davanti a un prete per il più fatidico dei sì, raccogliendo ancora una volta la pesante eredità del matrimonio redazionale lasciatagli dal Todeschini. A seguire, pranzo luculliano, bagordi assortiti e mezza redazione in preda al delirio più totale come si conviene in queste occasioni: credo proprio che su TGM Online troverete un completo resoconto di quanto accadrà. Unico rimpianto, il dover saltare anche quest'anno l'appuntamento con L'NGILAN in versione 04, di cui trovate la solita esauriente anticipazione in questa stessa pagina.

Vabbè, per stavolta passi...

EVENTI

NGILAN 04!

E con questa fanno quattro!

Ebbene sì gente, Cristina "Peddy" Cavalli ce l'ha fatta anche questa volta. Dopo un primo tentativo (senza successo) di portare l'evento alla fiera di Milano inserendolo all'interno dell'edizione 2004 di EGI Expo, la pantera di Concordia (ridente località dell'alto modenese NdElvin) è riuscita nell'impresa di dare alle stampe quest'edizione di una delle LAN più amate dai giocatori italiani. Anche quest'anno troviamo tutti i presupposti per una manifestazione di alto livello, a partire dal luogo scelto, veramente fuori dal comune, proseguendo con la collaborazione dell'ANVI, e il sostegno di sponsor conosciuti come AMD e HW Upgrade.

All'interno della LAN sarà organizzato un modding contest in collaborazione con HWUpgrade.it. Guardate cosa si può trovare sul sito ufficiale...

Alle esperienze del Palasport di Firenze, del Filaforum di Assago e della Fiera di Genova, segue nuovamente Milano con una cornice assolutamente d'eccezione: l'evento, infatti, sarà ospitato presso una delle sale più esclusive dello stadio di San Siro a Milano, luogo in cui verrà allestito tutto il necessario per realizzare un LAN Party BYOPC (vedi box) da quasi cinquecento posti. Si tratta della Sala Executive, una struttura con ampie vetrate sul campo di gioco per un colpo d'occhio assolutamente eccezionale; aria condizionata, notevole facilità d'accesso e bar sono ovviamente a portata di mano. Il periodo è decisamente azzeccato: la LAN si terrà da venerdì 3 a domenica 5 Giugno, con orari lunghi previsti dalle 9.30 alle 24.00, a eccezione della domenica, dove la chiusura verrà anticipata alle ore 22.00.

Niente da dire, la location di quest'anno è veramente clamorosa. E poi c'è chi dice che il multiplayer non è uno sport...

Cogliamo l'occasione per segnalare il restyling della home page di NGI (http://www.ngi.it) , veramente bello e funzionale!

I titoli supportati sono quelli attualmente più giocati online in tutto il mondo e prevedono: Quake 3 Arena, **Unreal Tournament 2004**, Enemy Territory, **Counterstrike Condition Zero**, Counterstrike 1.6, **FIFA 2004, Warcraft 3: The Frozen Throne, Need for Speed: Underground, Halo, Starcraft: Brood War**, Raven Shield, oltre ai tornei "for fun" che i giocatori vorranno organizzare sul momento. I titoli appena riportati evidenziati in grassetto vedranno disputarsi le qualificazioni valide per l'edizione 2004 dei World Cyber Games, che quest'anno si terrà a San Francisco nel mese di Ottobre. Visto lo sposalizio del sottoscritto, la redazione difficilmente sarà presente all'evento; a tenere le redini della situazione sulle competizioni più importanti ci penserà Filippo "Braga" Franceschetto, uno dei famosi giannizzeri della TM Events Division che non mancherà di deliziare i lettori della FragZone di TGM Online con succosi report a fine giornata.

GL a tutti!

NGILAN04: L'ESSENZIALE

Come da tradizione l'NGILAN è un evento Bring Your Own PC; questo significa che tutte le apparecchiature di gioco sono fornite dai giocatori stessi trasportandole da casa. Ragion per cui, se vorrete partecipare siete invitati a portare:

PC
Monitor
Tastiera
Mouse
Cavo di rete RJ45 da almeno 5 Mt (meglio 10)
Cuffie
Cavi di alimentazione

L'iscrizione all'evento costa 35 Euro (30 per chi è socio ANVI) da inviare anticipatamente: nel momento in cui starete leggendo queste pagine le iscrizioni saranno in fase di chiusura, tenete quindi d'occhio il sito ufficiale (http://www.ngilan.it) per conoscere il numero di iscritti e magari imbucarvi all'ultimo minuto!

CUP OF DUTY
THE HUNT FOR RED SEPTEMBER

Ok, le ferie sono finite (parla per te... ndElvin), i PC spenti riprendono vita e i modem iniziano a friggere dati: potevamo arrivare all'appuntamento settembrino senza organizzare qualcosa di divertente?

A cura di Filippo "TM|Braga" Franceschetto
Braga@xenia.it

CUP OF DUTY AGLI A+R!

A pochi mesi di distanza dall'ultimo torneo dedicato a Warcraft III: The Frozen Throne, eccoci qui a proporvi un resoconto dell'ennesimo evento multiplayer made in TGM realizzato con l'attiva collaborazione della TM Events Division. La Cup of Duty ha riscosso un incredibile successo in termini di partecipanti (310 iscritti ne fanno il maggiore torneo online italiano degli ultimi anni) e di qualità di gioco

espresso dalle formazioni giunte alle fasi finali.
I campi di battaglia virtuali hanno sancito l'affermazione del clan Agony+Realm (www.agonyrealm.com) sponsored by Sennheiser il quale, a dispetto dei pronostici iniziali, ha avuto la meglio su molti team veterani di CoD. La finalissima tra A+R e Nono Battaglione (www.9btg.com) è stata senz'ombra di dubbio una delle partite più emozionanti mai giocate. Gli A+R partono aggiudicandosi il match e, scegliendo la loro mappa (Carentan), si portano su un buon 8-6 ai danni di un Nono Battaglione sicuramente più in palla rispetto ad altre partite. Si passa

Gli A+R all'attacco in Carentan: la suggestiva cittadina francese si è rivelata la chiave per raggiungere vittoria finale!

LA BAND OF BROTHERS DELL'ESTATE 2004!

I ragazzi capitanati dal duo Tavo-Tabaus, si sono aggiudicati gli stupendi sistemi audio XPS 5100, gentilmente messi in palio da Hercules (http://europe.hercules.com/), dopo una cavalcata vincente che li ha visti aggiudicarsi tutte le partite disputate compresa la finale – tesissima - risolta ai supplementari contro una formazione di livello come il Nono Battaglione. Ecco dunque i nomi della migliore "Band Of Brothers" dell'estate 2004! (Ascoltatevi in sottofondo la colonna sonora di Medal of Honor mentre li leggete... ndElvin)

AGONY + REALM

Stefano "[A+R]TAVO" Tavoletti
Nicola "[A+R]TaBauS" Vernocchi
Alessandro "[A+R]Shadish" Cantarelli
Andrea "[A+R]sOlid" Zaffina
Armando "[A+R]Hannibal" Capriulo
Davide "[A+R]davee" Bagnara
Roberto "[A+R]kllr" Corato
Simone "[A+R]Brutale" Meregalli
Roberto "[A+R]Kain" Gabellini
Michele "[A+R]Maik"

poi a Brecourt dove, al termine di un primo side con gli A+R dominatori in attacco, abbiamo potuto assistere a un capolavoro di tattica e determinazione da parte del Nono Battaglione, autore di una spettacolare rimonta che fissa un clamoroso 14-14 come risultato finale. Tale determinazione caratterizzerà poi la prestazione degli A+R durante i supplementari, che li porterà ad aggiudicarsi l'overtime, e quindi la Coppa. Il Nono Battaglione, presente all'evento con due formazioni, ha tuttavia conquistato un secondo posto meritatissimo con il team Blu assestandosi sul terzo gradino del podio con il Team Red.
Note di merito anche per Xt, Tsk e TM (www.matriclan.it), clan autori di un ottimo torneo, ma costretti a cedere il passo solo ai team che hanno poi conquistato, meritatamente, i primi tre posti. Preme in questa sede sottolineare la prova maiuscola di tutta la community, che ha permesso agli organizzatori di lavorare nel migliore dei modi: fornendo numerosi arbitri, dando priorità assoluta alla manifestazione, smorzando sul nascere ogni possibile polemica, ha dimostrato - a più riprese - quanto sia diffuso il concetto di fair play nella comunità italiana di Call of Duty.
Da parte nostra, un ringraziamento a Hercules per lo stupendo premio messo in palio, a Internavigare per i performanti server ufficiali e a Mnet, in particolare a Kamy, che ha prontamente offerto un server supplementare e un bot per ospitare il canale IRC ufficiale dell'evento!

CACCIA A SETTEMBRE ROSSO

Quando, in un afoso pomeriggio di giugno, il Duspa si è presentato in redazione con il master di IL-2-Sturmovik e calottina da aviatore sovietico sulla capoccia (vista la romanità), abbiamo dovuto faticare non poco per abbatterlo mentre correva a destra e a sinistra a braccia aperte facendo il verso di un aereo da caccia. La notizia dell'avvenuto covermounting di IL-2 Sturmovik per il mese di agosto ci ha permesso di preparare un evento dedicato, appoggiandoci alla struttura di Gamesnet per quanto riguarda la parte server e la TM Events Division sul fronte della gestione organizzativa. Dal 1° settembre potrete trovare, nella consueta sezione creata ad hoc nella FragZone di TGM Online, il sito ufficiale, contenente il modulo d'iscrizione da compilare per prendere parte alla competizione. Il torneo si svolgerà, dopo un'eventuale fase preliminare in base al numero d'iscritti, secondo la collaudata formula della double elimination a partire dai sedicesimi di finale, finendo con il decretare il miglior pilota virtuale italiano verso la metà di ottobre.

Il regolamento completo sarà disponibile nell'apposita sezione della FragZone di TGM Online: per il momento, vi anticipiamo che, onde evitare tediose partite trascorse alla ricerca dell'avversario, i match si svolgeranno su scenari di piccole dimensioni e con il nemico visibile sulla mappa. I duelli si disputeranno al meglio dei cinque dogfight, su due mappe e con gli aerei scelti prima dall'uno e poi dall'altro sfidante.
A questo punto non vi resta che trascorrere il maggior numero di ore di volo a bordo del vostro monomotore e tentare di emulare gli ultimi cavalieri dell'aria: un buon allenamento fra i cieli è quantomeno raccomandabile per aggiudicarvi quello che si preannuncia essere il più importante torneo italiano mai organizzato nel campo del combattimento aereo. Visto che non ci piaceva l'idea di farvi combattere per la gloria (importante, sì, ma fino a un certo punto), abbiamo pensato di mettere in palio dei premi. Volete sapere quali sono? Beh, date un'occhiata al box qui sopra...

GUNBOUND CUP A SORPRESA!

Avete notato come durante il periodo estivo la FragZone di TGM Online si sia arricchita di un nuovo evento? Si trattava della Gunbound Cup, un torneo online dedicato allo stupendo clone di Worms organizzato da due teste calde per eccellenza del forum quali Pegasus e Kingbove.
I due giannizzeri, visto il successo del primo torneo, hanno pensato di indire una seconda edizione da giocarsi in modalità 1v1, le cui iscrizioni inizieranno sempre nella FragZone di TGM Online il giorno 5 di settembre, per concludersi una volta raggiunto il limite massimo di giocatori. Il torneo sarà infatti composto da sedici gironi di sei player ciascuno suddivisi in base al rank su Gunbound. Per il momento sbavate sul premio di Techsolo che vedete in questa facciata, l'appuntamento con l'iscrizione è sulle pagine della FragZone di TGM Online!

TECHSOLO SPONSORIZZA GLI EVENTI IN MADE IN TGM!

techsolo

Con una doppietta di eventi così prestigiosi, potevano mancare premi di valore? Siamo dunque lieti di annunciare la sponsorizzazione delle suddette competizioni da parte di Techsolo, che ha messo in palio due splendidi premi! Il vincitore della Caccia a Settembre Rosso legata a IL-2 Sturmovik si porterà a casa il fantastico impianto Home Teather TLD-510 5+1 compatibile con DVD, SVCD, VCD, MP3, CD, CD-R che vedete in questa immagine.

Il miglior player della Gunbound Cup invece, avrà la possibilità di affrontare lunghe nottate sui server coreani con l'aiuto del TKM-330, un kit composto da una tastiera multimediale e da un mouse ottico senza filo con base per la ricarica delle batterie, dotato di tecnologia a onde radio.

Che pregio, che classe...

In virata sopra una cittadina dell'Est europeo: riuscirete a non schiantarvi addosso al monumento che vedete sullo sfondo?

PROTOTYPE C-MOD

Dopo oltre un anno dal primo annuncio, il team Virtua LM ha sfornato l'attesissimo Prototype-C per F1 Challenge '99-'02, che vi metterà alla guida dei potentissimi bolidi del Gruppo C, famosi nel periodo a cavallo tra gli anni '80 e '90. Andiamo ad analizzare in dettaglio il lavoro svolto da questo gruppo di appassionati!

A cura di Fabio Magnani

In collaborazione con

TITOLO	PROTOTYPE C-MOD
GIOCO	F1 CHALLENGE 99-02
GENERE	F1 NO MORE!
SITO	http://www.virtua-lm.com/

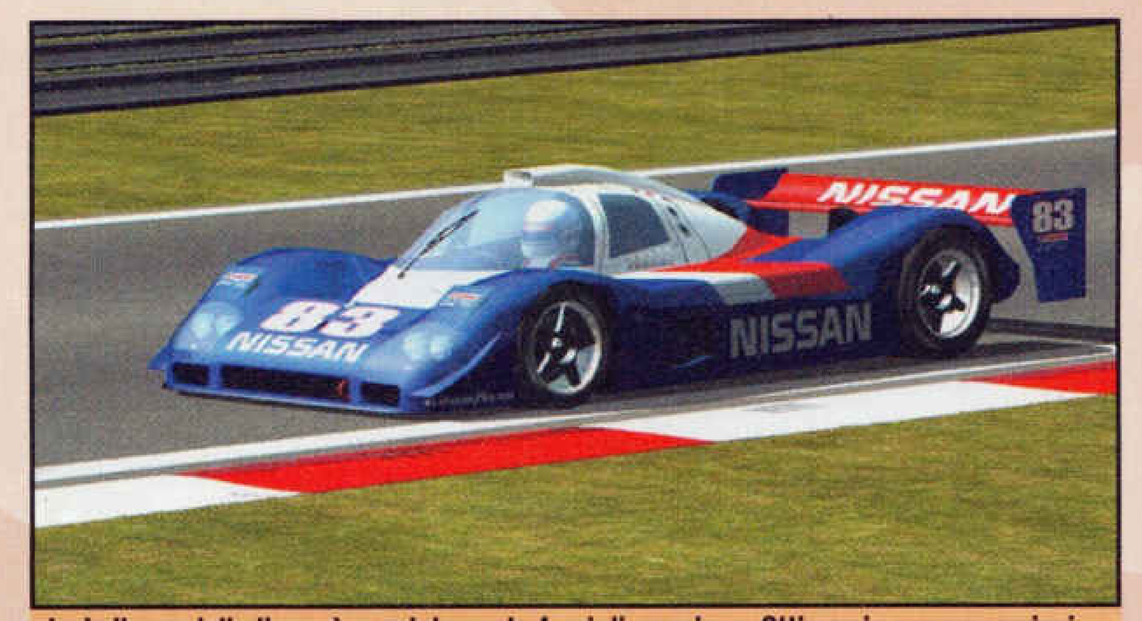
PRO

+ Ottimo modello di guida delle vetture
+ Setup Completo
+ Piste storiche

CONTRO

- Soliti bug di F1 Challenge su piste e fisica

L'installazione del Prototype C-Mod avviene in maniera molto semplice e una volta terminata ci si trova di fronte a un'utility con la quale settare molte opzioni prima di entrare e avviare definitivamente il software. I menu sono ottimamente realizzati e offrono un riepilogo delle potenzialità delle singole vetture e la descrizione di ogni circuito; si potrà così scegliere se disputare tre stagioni o prendere parte a una modalità "storica" che le racchiude tutte, emulando così le gesta di grandi campioni come Schlesser, Alliot e molti altri ancora.



La bellezza delle livree è assolutamente fuori discussione. Ottime sia per proporzioni che per le texture applicate

Il parco auto prevede autentici missili su quattro ruote come Peugeot 905, Peugeot 905 Evo2, ToyotaTS010, Allard J2X, Brun C91, BRM P351, Gebhardt C901, Jaguar XJR-14, Konrad KM011, Lola T92/10, Mazda MXR-01, Sauber C291, Nissan P35 e NP35. La modellazione 3D delle vetture è molto curata, un po' meno le texture che spesso sembrano apparire piuttosto piatte anche se ben disegnate. Belli ed essenziali i cockpit, ognuno con la propria strumentazione digitale o analogica.
Nel mod sono inclusi diciassette circuiti realizzati ottimamente tra i più belli al mondo: Monza (in versione 1993, con ancora le due curve di Lesmo da brivido), Fuji, Jerez, Rouen, Suzuka, Silverstone, Brands Hatch, Mugello, Nurburgring, Le Mans, Donington, Barcellona, Hockenheim, Interlagos, Montreal, Magny Cours e Spa-Francorchamps.

Il sonoro, molto importante in un racing game in quanto deve trasmettere le reazioni della vettura, è realizzato in modo più che soddisfacente: qualcuno potrebbe storcere il naso trovandolo troppo somigliante a quello di una F.1, nonostante queste vetture abbiano veramente un rombo pauroso. È possibile notare le diverse rumorosità fra i vari tipi di motore, che risultano nel complesso all'altezza della qualità globale del mod.
Per quanto concerne la fisica e la guidabilità dei vari prototipi, il lavoro svolto dal team Virtua LM è stato assolutamente superlativo: portare l'auto al limite o semplicemente gestirla senza esagerare risulta quanto mai difficoltoso e la situazione è resa ancora più critica senza l'ausilio di un buon assetto (nel pacchetto comunque vengono inseriti molti setup per le vetture) che vi permetta di controllare il mezzo in staccata o nei curvoni veloci, dove qualche attimo di esitazione può davvero fare la differenza. La sezione relativa al setup dell'auto si presenta molto completa e rispecchia le stesse regolazioni meccaniche e aerodinamiche di una F.1, la cui meccanica è simile.

Non mancano ottimi effetti come il rilascio da questo scarico laterale!

Ancora una volta va elogiato il lavoro svolto sull'intelligenza artificiale, molto aggressiva e pressante, realizzata per non rinunciare ad attaccare appena la situazione lo consenta. È inoltre molto raro vedere trenini di vetture senza sorpassi, anzi, conviene guardare molto spesso gli specchietti retrovisori! Tutte le gare, se svolte alla distanza 100%, sono delle "500 Km", capaci di incollarvi allo schermo senza tregua anche per più di due ore.
Per quanto riguarda il capitolo hardware, il Prototype-C non si discosta molto da quanto richiesto per altri mod basati sul motore di F1 Challenge: a eccezione della partenza, in cui si hanno spesso dei cali di frame che poi si stabilizzano senza problemi durante la gara, non ci sono grossi problemi nel far girare il mod anche su PC di medio livello.

Curati al punto giusto anche gli abitacoli, con molti particolari degni di nota lungo tutto il cruscotto.

In un futuro prossimo, inoltre, il team di sviluppo rilascerà nuove auto (come le Porsche 962C) che andranno ad arricchire ulteriormente questo splendido addon per F1 Challenge '99-'02.
In conclusione, l'installazione di questo mod è senza dubbio consigliatissima a tutti gli appassionati di vetture alternative alla F.1, e soprattutto a chi sente sempre più la nostalgia degli anni d'oro dell'automobilismo sportivo

FRAG OPS

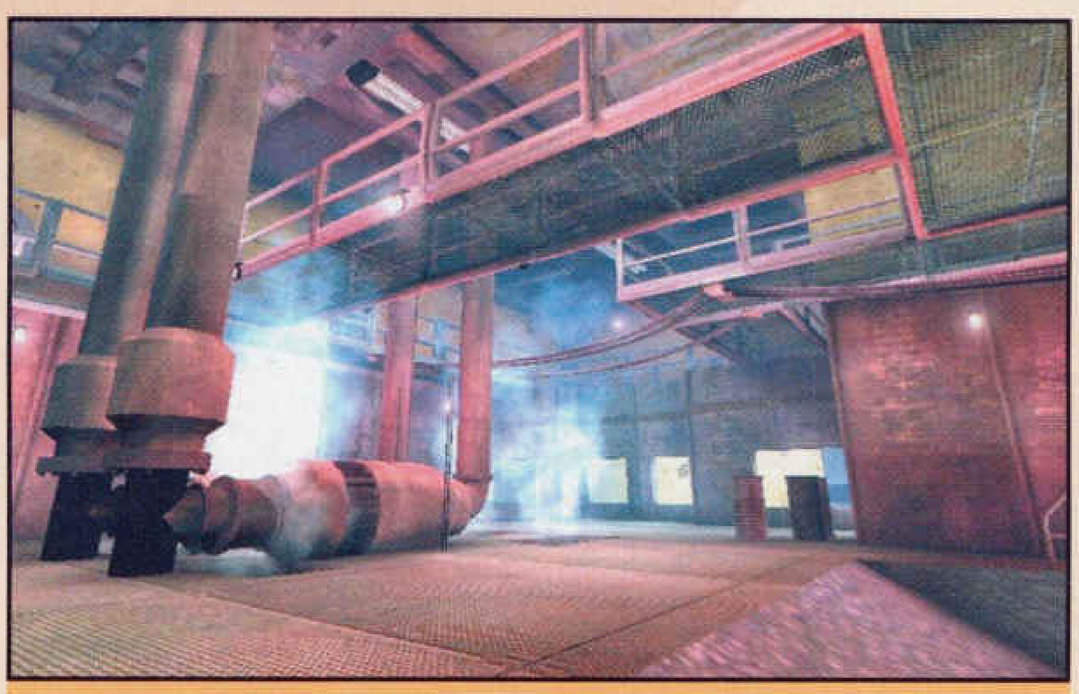
Chi ha mai detto che solo Half-Life poteva avere il suo CounterStrike? Ora esiste una versione per tutti gli acquirenti di Unreal Tournament 2004. In quanto a grafica, Frag Ops vince a mani basse il primo round: ma il resto?

A cura di Alessandro "Rattilus" Bussi
rattilus@libero.it

Devo ammettere non mi sarei mai aspettato una valanga di modifiche per questo titolo già dai suoi primi mesi di vita: eppure, dopo Red Orchestra e Troopers: Dawn of Destiny, anche Frag Ops fa capolino tra gli hard disk di tutti gli appassionati del rinnovato Unreal Tournament, con una versione pesantemente modificata rispetto alla prima release.
La prima impressione è quella di trovarsi di fronte a un clone di CounterStrike, vista la presenza delle classiche truppe speciali già viste e straviste in azione in decine di mod simili. In Frag Ops, un mod giocabile solo in multiplayer, si vince in due modi: eliminando la squadra nemica o rubando un oggetto dalla base avversaria con un'interessante mescolanza tra il gioco di squadra di Counterstrike e il CTF (Capture The Flag) tipico di Unreal Tournament. Le premesse sono semplici: all'inizio di ogni match occorre equipaggiarsi acquistando una pistola, un'arma d'assalto e varie protezioni. Ciò è possibile utilizzando il denaro ottenuto al termine di ogni round, sfruttando i crediti suddivisi all'interno della squadra. Per quanto riguarda l'armamento abbiamo vari tipi di pistole, mitragliette e granate, ma anche fucili per chi preferisce fare un po' di sniping; le fazioni invece non presentano grosse novità in quanto da una parte abbiamo i soliti mercenari prezzolati, mentre dall'altra si danno da fare le forze coalizzate della Special Ops.

Due 9 mm in azione. Ottima l'animazione dei polsi e delle dita.

Se dal punto di vista contenutistico non ci sono novità eclatanti, a spiccare sulla concorrenza è il comparto grafico, curato fin nei minimi dettagli sia per i modelli dei personaggi, sia per le armi e gli effetti generati dalle stesse; i riflessi e le ombre sono poi assolutamente spettacolari! Provate a impugnare contemporaneamente due pistole (eh sì, si può fare anche questo!) e iniziate a sparare contro un muro: vedrete, oltre ai fori di proiettile, anche le fiammate uscire dalla canna e il relativo cambio di luce in un ambiente particolarmente buio. L'azione si svolge in scenari ben disegnati come fabbriche, rimesse militari o strutture danneggiate, garantendo ottima varietà all'azione e il giusto bilanciamento di posizioni nella modalità Capture the Flag. Incredibile il campionamento di molte delle armi, così come delle cadute e degli altri effetti ambientali, assolutamente degni di uno studio di registrazione professionale. Un tocco di classe che molti Mod tralasciano... Insomma, non siamo di fronte a una modification che brillerà per originalità, ma tecnicamente è una vera gioia per gli occhi che tutti i fanatici di UT 2004 dovrebbero provare almeno una volta.



Davvero vasti gli scenari delle mappe. Non solo vi capiterà di stare in mezzo a bufere di neve, ma anche di dovervi infiltrare in una fabbrica abbandonata.

Questa sequenza ha dell'inquietante: un agente della Special Ops sta aspettando dietro alla porta il suo avversario. Spezzatino in vista?

MACCHINE, CHE PASSIONE!

Ecco un esempio lampante di come sia possibile trasformare un FPS in un gioco di guida. UnWheel sta riscuotendo un grande successo tra i fan di UT2004 desiderosi di evadere dalla normale routine del fragging indiscriminato. Modificando il modello di guida dei veicoli inseriti nella versione originale, UnWheel propone un vasto assortimento di auto, competizioni e modalità, al punto da far gareggiare insieme una Viper e un caterpillar con l'obiettivo finale, centratissimo, di far divertire piloti improvvisati e mastini del volante. Aiutati dall'ottima fisica della versione 2004 di UT, stringerete il volante di vetture dettagliate come mai le avete viste in un mod. Notevole cura è stata posta anche nel riprodurre le differenti sensazioni di guida: una macchina da rally la sentirete "rispondere" in maniera assai dissimile rispetto a una da strada e via discorrendo.
Decisamente una bella alternativa per chi è in cerca di un po' di "TOCA" in UT2004, soprattutto se non vi crea problemi la guida senza volante: tenete d'occhio il DVD del mese prossimo per ulteriori aggiornamenti...

TITOLO	**FRAG OPS**
GIOCO	**UNREAL TOURNAMENT 2004**
GENERE	**COUNTERSTRIKE SU UT2004!**
SITO	**http://www.frag-ops.com/**

PRO

+ Gestione del denaro per gli acquisti
+ Ottima grafica, mappe varie
+ Campionamenti del suono eccellenti

CONTRO

- Poco supportato
- Novità zero

SPIDER-MAN 2™
THE GAME

NON C'E LUOGO CHE TU NON POSSA RAGGIUNGERE.

NON C'E NULLA CHE TU NON POSSA FARE.

Take New York for a spin.

www.activision.com/spider-man

NEI NEGOZI IL 10 SETTEMBRE.

Scopri il trailer del gioco nel DVD Spider-Man Deluxe edition

Vivi le avventure di Spider-Man® grazie a nuove fantastiche mosse ed entusiasmanti combo.

Vai in qualsiasi luogo ed interagisci con qualsiasi cosa.

Scegli liberamente cosa fare: affronta Doc Ock™, ripulisci le strade dal crimine oppure combatti con i super criminali.

Oscilla con la tua ragnatela in una Manhattan brulicante di vita ed incredibilmente dettagliata.

Per la prima volta, potrai spostarti dalle sommità dei palazzi all'asfalto delle strade senza nessun limite.

12+ www.pegi.info

PC CD

PlayStation.2

XBOX

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

MARVEL

SPIDER-MAN

COLUMBIA PICTURES

Spider-Man and all related characters, TM & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, the movie, © 2004 Columbia Pictures, Inc. All rights reserved. Game code © 2004 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. "PlayStation " and the "PS " Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

N-GAGE NOKIA

ACTIVISION

activision.com

MMORPG - STAR WARS GALAXIES

Ricchezza. Quante volte avete sognato di essere tanto ricchi da potervi permettere qualunque cosa? Anche lassù, tra le stelle di quella famosa galassia lontana lontana, i crediti sono una risorsa che non può e non deve mancare a nessuno. Eccoci qui a parlare di un paio tra le professioni siderali meglio pagate...

Roberto "Wizard2K" Zanetti (Wizard2k@mmorpgitalia.it)
Matteo Ray "Kyo Kusanagi" Dixon (madixon@tin.it)

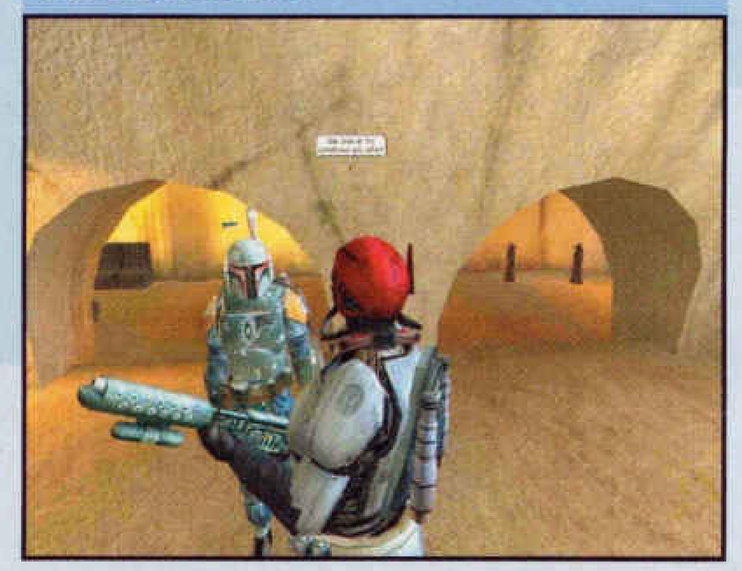
In collaborazione con

Tra le professioni più redditizie a breve termine troviamo senza dubbio il Doctor, anche se non ci riferiamo a dentisti o chirurghi plastici. I dottori dello spazio fanno molto di più: "buffano" le statistiche legate alle caratteristiche fisiche dei giocatori. E cosa c'entra buffare con il far soldi?

Boba Fett in tutto il suo splendore. Oddio, magari una lucidatina all'armatura non farebbe male, che ne dite?

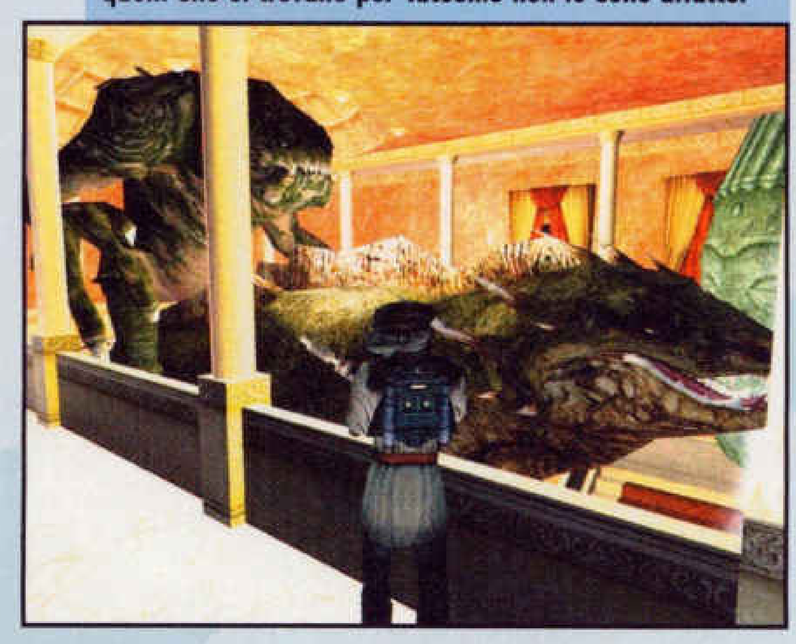
C'entra, eccome se c'entra; chiunque sia passato almeno una volta dallo starport di Coronet non può non aver visto le lunghe file (proprio come in posta) di giocatori in attesa di essere "buffati". Se pensiamo che su Chimaera un buon buff viene a costare intorno ai 12000 crediti e si esegue in circa un minuto e mezzo, ci si accorge subito di quanto possa guadagnare un Doctor in una serata passata davanti allo Spazioporto, mentre i player più agguerriti sono in giro per compiere missioni a destra e a manca.
Ovviamente anche il Doctor ha dei costi da sostenere: deve comprare o prodursi i Buff Kit necessario per portare a termine il lavoro come si deve, abbigliarsi correttamente e possedere un droide con caratteristiche mediche non indifferenti. Oltre a questo deve procurarsi un particolare cibo che migliora ulteriormente le caratteristiche del "buff" effettuato... Insomma anche i Doctor hanno le loro spese, ma senz'ombra di dubbio il ricarico che hanno è davvero alto. Arrivare a diventare Master Doctor non è un processo complesso né lungo, l'unico grosso problema è che bisogna mettere in conto di passare un po' di tempo lontano dai campi di battaglia, chiusi nei Medical Center a curare giocatori e a produrre strumenti medici. Se proprio il buon samaritano che c'è in voi stenta a uscire, un altro metodo per fare soldi c'è, non disperate: chiamate sette oppure otto amici, tutti con professioni diverse, meglio se di "Elite", e partite alla volta di Tatooine. Ma state tranquilli, non si tratta di rapinare i poveri piccoli Jawa, né tanto meno di andare a rubare a casa di Jabba the Hutt, quanto piuttosto darsi a una caccia molto particolare, la più pericolosa della Galassia.

"Ma sai che al cinema sembravi più alto?" (Mahahahah! NdElvin)



Esatto, quello che vi stiamo proponendo di cacciare è proprio il Kryat, la leggendaria creatura di Tatooine; se avete giocato a Knights Of The Old Republic, sicuramente sapete di cosa stiamo parlando, una belva imponente capace di far fuori i cacciatori più esperti.
La caccia al Kryat è avvincente, adrenalinica ma anche snervante alle volte: mentre la stragrande maggioranza delle creature di SWG è rintracciabile tramite i terminali delle missioni che vengono assegnate casualmente e in base al livello del gruppo che si accinge ad andare a caccia, il Kryat invece non potrà mai essere intercettato sui terminali, ma spetta all'abilità del giocatore trovarne uno. In questo caso potreste affidarvi alla professionalità di un Ranger, che tramite "tracking" (una skill propria di questa classe), potrà trovare le tracce del Kryat, oppure potrete cercare in alcuni punti strategici dove si dice appaiano queste leggendarie creature.

Ecco in posa plastica un Rancor e un cucciolo di Drago Kryat: sembra piccolo e indifeso, ma vi assicuro che quelli che si trovano per Tatoonie non lo sono affatto.



Per uccidere un Kryat occorre molto tempo, e state certi del fatto che, trattandosi di una preda ambita, potreste trovare molti altri giocatori attratti dal guadagno che una simile caccia può fruttare: in queste occasioni non è raro imbattersi in Cavalieri Jedi, che notoriamente non si espongono tanto facilmente a questo genere d'attività. Il motivo è semplice e risiede nella "perla di Kryat", uno degli oggetti rilasciati dopo la morte del dragone, ovvero uno dei componenti fondamentali per la creazione di una spada laser. Detto questo, potete certo immaginare quanto una buona perla possa valere: le aste per queste delizie si concludono a cifre esorbitanti, fino a nove milioni di crediti! Se considerate che con 10.000 crediti vi potete acquistare una casettina sul mare a Naboo... (tutto con gli impianti a norma ovviamente...)

All'ospedale in attesa di cure mediche. Senza Doctor e Medic ci sarebbe da preoccuparsi; dopo una dura battaglia le ferite riportate sono spesso notevoli.

Attenti solo a una cosa cari lettori: la valutazione delle perle può essere eseguita solo da una classe di personaggi, guarda caso i Cavalieri Jedi, ovvero i vostri stessi possibili clienti. Non vi fidatevi troppo di loro, visto che molto spesso, in barba alla "santità" dichiarata nella trilogia originale Lucas, non rendono onore alla loro fama quando di tratta di proporre una valutazione adeguata per questo genere di mercanzia. Cacciatore avvisato...

ASSOCIAZIONE CULTURALE

WONDER ZONE

SEGUI I NOSTRI SPECIALI IN TV SU MANIAKS

ESTATE 2004
VIAGGI PER IL GIAPPONE ORGANIZZATI DALL'ASSOCIAZIONE

1 Settimana a Tokyo

Volo Diretto Alitalia/Jal

Partenza Da Roma/Milano

5 Notti Albergo 3 Stelle a Ginza

1 Colazione + Guida ai Negozi Giapponesi Inclusa

Tasse aereoportuali incluse

EURO 2100 (IVA INCLUSA)

Possibilità di pagamento rateale
(telefonare per maggiori info: 06-5601055)

SETTEMBRE 2004

Dal 5 al 12 Settembre - Visita al JAMMA SHOW!!
Dal 19 al 25 Settembre - Visita al TOKYO GAME SHOW
- L' EVENTO DELL'ANNO !! - DA NON PERDERE

DICEMBRE 2004

Dal 5 al 12 Settembre - Visita al GUNDAM MUSEUM
Dal 19 al 25 Settembre - Visita alla NAMCO

RETROGAME TOUR 2004 incluso in ogni Viaggio!! :

Visita guidata a Tokyo e Akibara ai negozi di console
Visita alle sale giochi di Tokyo e dintorni
Visita alla Joypolis della Segna e iNTY della Namco
Visita da Mandarake e Tokyo Hobbit (templi del modellismo)
Visita al Gundam Museum (a dimensioni reali)
Visita ai negozi di Coin Op giapponesi (Mark Japan, Try e G Front)

Dal 19 AL 25 SETTEMBRE VIENI CON NOI AL TOKYO GAME SHOW !

SEI CURIOSO DI SAPERE COM'E' IL GIAPPONE ?

2 Ore al di Guida Filmata
presso i migliori negozi di videogame e sale giochi
(es: SEGA JOYPOLIS,NAMCO E TAITO)

DVD VIDEO *Versione DVD: Euro 19*
Versione VHS: Euro 9

CERCHI QUALCOSA DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE ?
CONTATTACI !

OFFERTE DEL MESE

Super Robot Wars Saturn

€ 29

Dracula X PC Engine

€ 145

DRAGON's LAIR
1984 USA Version

COIN OP!!

LUPIN III Cliff Hanger

COIN OP!!

Disponibile su WWW.WONDERZONE.IT la lista completa di tutte le Offerte

Samurai Showdown NeoGeo

€ 106

Capcom Power Stick Fighter + StreeFighter2 Jap

€ 99

Pc Engine Duo R + 1 Gioco

€ 269

MegaCD Jap + 1 Gioco

€ 199

Servizio Recupero VideoGiochi dal Giappone: SNK, NINTENDO, SEGA, PC ENGINE, etc. Disponibile Catalogo Video per ogni Console Giapponese

Per maggiori informazioni: WWW.WONDERZONE.IT ☎ *06 / 5601055*

Segui tutte le iniziative ufficiali WonderZONE su

WANGAZINE
ANIME, MANGA, GIAPPONE
Online all'indirizzo www.wangazine.it
I comunicati ufficiali dell'associazione

Tutte le immagini e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

Maoranza's Pages

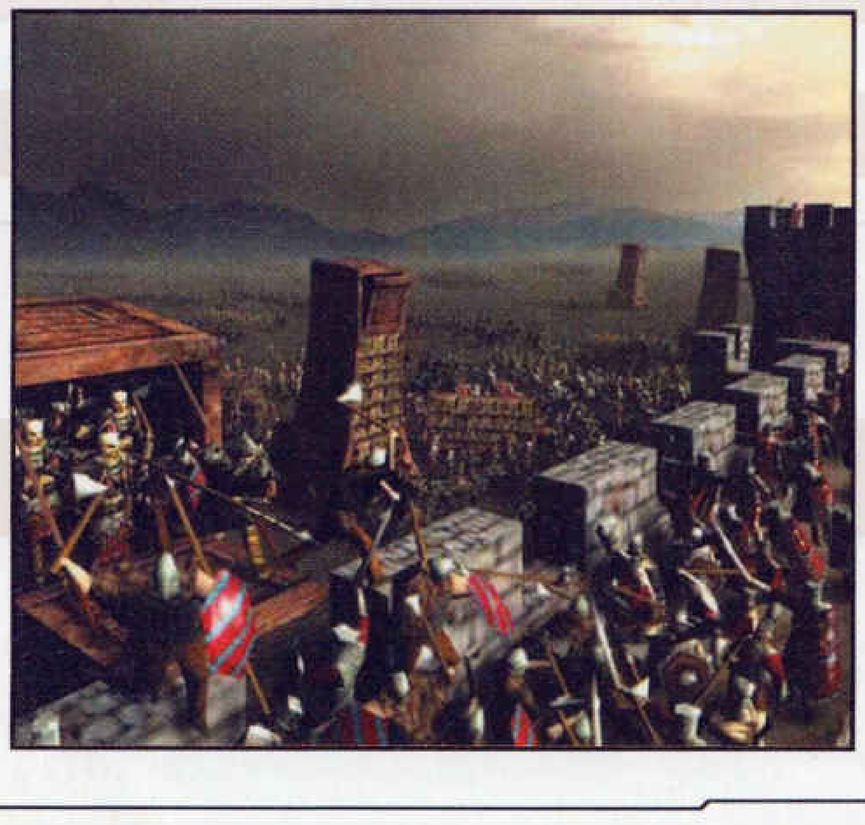
Lo sapevo che a furia di invocare la frescura, prima o poi mi sarebbe toccato lavorare a 36 gradi, simpaticamente amplificati dall'aria calda sparata fuori dal mio altrettanto simpatico Xaser III. Abbelli, se fa caldo...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Consulta la sezione Soluzioni di TGM Online, il più grande archivio di trucchi per PC in ITALIANO!

Warrior Kings

Mi sono sempre ripromesso che prima o poi mi sarei dedicato anema e 'ccore a questo strategico. Ora forse ho trovato un motivo più che valido, anche perché se non vado errato non abbiamo mai pubblicato la guida di Warrior Kings.
Detto questo, piaciuto il regalo? Difficile? Avete bisogno di una mano? Beh, tutto quello che bisogna fare è digitare i seguenti codici mentre si gioca per ottenere l'effetto desiderato.
Gimmegimme - Risorse extra
Doyousee - Rivela la mappa
Per avere risorse illimitate, basta semplicemente editare i file di salvataggio, che sono comunque apribili con il WordPad: aprite il file che vi serve e scegliete l'opzione Cerca: inserite la parola MOTHER e scrollate fino a quando non trovate una zona con
FOOD
WOOD
GOLD
Editate i valori delle parole di cui sopra (fino a 100000), salvate il file e lanciate nuovamente Warrior Kings come di consueto: caricate la posizione e il gioco è fatto!
Ovviamente, per la versione italiana, la parola da cercare potrebbe essere Madre o Mamma, mentre le linee da modificare potrebbero corrispondere a CIBO, LEGNO, ORO.



Thief: Deadly Shadows

Dopo l'anticipazione del mese scorso, a dire il vero quasi inutile, torniamo a bomba sul terzo capitolo dell'epopea di Garrett. Prima di fare qualsiasi cosa, ricordatevi di effettuare una copia di backup del file default.ini che si trova nella directory \System relativa all'installazione del gioco.
Dopo di che cercate le seguenti stringhe

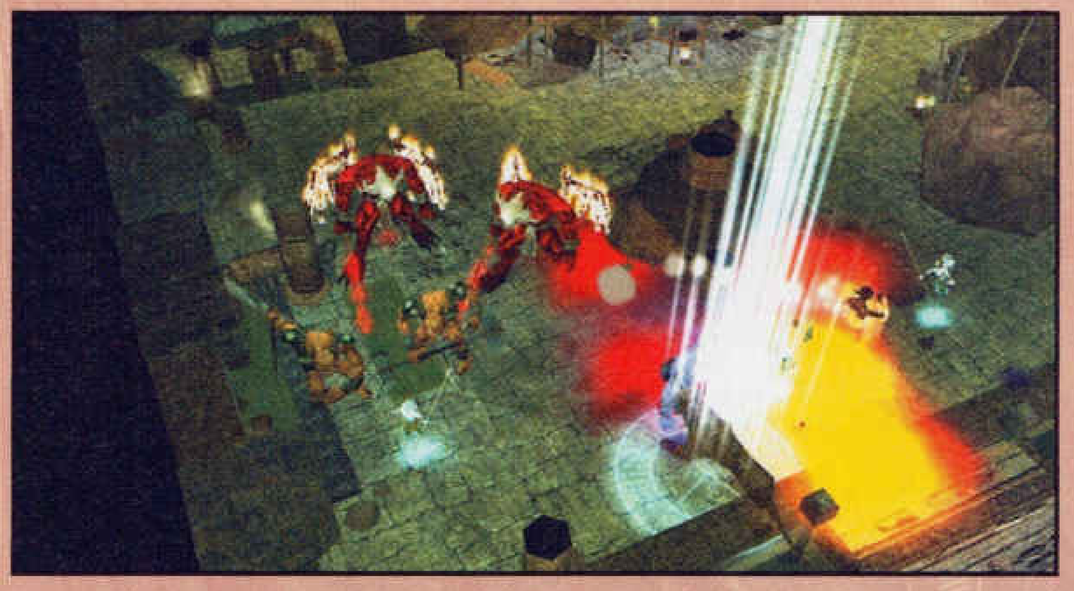
[Difficulty]
; – THIEF 3
;
; Visualizzazione della IA – quanto bene vede il nemico
Difficulty_AIVisual_Mult_Easy=0.9
Difficulty_AIVisual_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIVisual_Mult_Hard=1.15
Difficulty_AIVisual_Mult_Expert=1.2
;
; Udito della IA – quanto bene ci sente il nemico
Difficulty_AIAudio_Mult_Easy=0.8
Difficulty_AIAudio_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIAudio_Mult_Hard=1.03
Difficulty_AIAudio_Mult_Expert=1.13
;
; Tatto della IA – quanto percepisce il nemico
Difficulty_AITactile_Mult_Easy=1.0
Difficulty_AITactile_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AITactile_Mult_Hard=1.0
Difficulty_AITactile_Mult_Expert=1.0
;
; Moltiplicatore punti ferita del nemico – tutti i punti verranno reimpostati con il nuovo valore
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Easy=0.75
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Hard=1.2
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Expert=1.3
;
; Velocità di combattimento della IA – quanto si muove veloce l'animazione
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Easy=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Hard=1.1
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Expert=1.2
;
; Moltiplicatore di danno della IA
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Easy=0.5
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Hard=1.25
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Expert=1.5
Potete sbizzarrirvi nel cambiare i valori a vostro piacimento. Un esempio? Se state giocando a livello normale e volete che i nemici vi facciano meno male, andate alla riga Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Normal=1.0 e cambiatela in Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Normal=0.1.
Volete abbassare i punti ferita del nemico a livello normale?
Cercate Difficulty_AIHitPoints_Mult_Easy=0.75 e cambiatela in Difficulty_AIHitPoints_Mult_Easy=0.1. Impostando il valore a zero, si uccide qualsiasi nemico, anche cercando di stordirlo da dietro, quindi fate attenzione e tenetelo bene a mente.

Neverwinter Nights Hordes Of The Underdark

E anche il secondo data disk di Neverwinter Nights è arrivato bello barzotto a destinazione, con la promessa di farvi trovare la soluzione se non in questo numero, sul prossimo.
La prima cosa da fare consiste nell'abilitare i cheat: semplicemente richiamando la console attraverso la pressione dei tasti SHIFT+\ inserite il codice DebugMode 1 (attenzione alle maiuscole), dopodiché premete di nuovo SHIFT+\ e il tasto TAB. Davanti ai vostri occhi dovrebbero apparire una serie di opzioni e premendo ancora TAB potrete "scrollare" la lista: attenzione che tutti i codici necessitano della massima attenzione a maiuscole e minuscole.

dm_god	God Mode
dm_givegold X	Quantitativo X di oro
dm_modifyage #	Cambia l'età del personaggio
GetLevel X	Aggiunge X livelli al personaggio
SetCON X	Costituzione a X
SetWIS X	Saggezza a X
SetINT X	Intelligenza a X
SetSTR X	Forza a X
SetCHA X	Carisma a X
SetDEX X	Destrezza a X
SetAppearance (001-298)	Cambia l'aspetto del personaggio
dm_modifysavefortitude X	Modifica il tiro salvezza a X
dm_modifysavereflex X	Modifica il tiro per riflessi a X
dm_modifysavewill X	Modifica il tiro per la volontà a X
DebugMode 0	Disabilita i cheat
dm_gettime	Mostra il tempo di gioco corrente
fps	Mostra i frame al secondo
dm_heal	Salute al massimo
GetLevel X	Guadagna X livelli
GiveXP #	Guadagna X punti esperienza
dm_levelup	Gudagna i punti necessari a passare il livello
hidepartynames	Nasconde i nomi dei personaggi sulla barra laterale
dm_cowsfromhell	Mucche volanti assassine
dm_allspells 1	Consente di usare qualsiasi magia senza restrizioni
dm_modifyattackbase X	Modica il tiro per colpire in X
dm_modifyspellresistance	Modifica la tua resistenza alla magia
dm_givegold X	Guadagna X oro
dm_mylittlepony	A cavallo di un pony
dm_givelevel X	Imposta a X il livello di un personaggio
SetAge X	Imposta a X l'età del personaggio
SetAppearance (razza)	Imposta la razza del personaggio
dm_setrace	Imposta la razza del tuo personaggi
Showpartynames	Mostra i nomi dei personaggi del party lateralmente
dm_allspells 0	Disabilita il cheat dm_allspells

Ed ecco una lista completa dei comandi per sbizzarrivi: potete usare i seguenti codici anche nella finestra di chat normale, facendo però attenzione a precedere i codici da due ## (es: ## GiveXP 100).
ModAge #, ModAttackBase #, ModSave, ModSTR #, ModDEX #, ModCON #, ModINT #, ModWIS #, ModCHA #, ModSaveFort, ModSaveReflex, ModSaveWill, ModSpellResistance #, SetAge #, SetAttackBase #, SetSave, SetSpellResistance #, GiveXP #, GiveLevel #, runscript NAME, GetVarInt, GetVarFloat, GetVarString, GetVarObject, GetVarVector, SetVarInt, SetVarFloat, SetVarString, SetVarObject, SetVarVector, GetVarModInt, GetVarModFloat, GetVarModString, GetVarModObject, GetVarModVector, SetVarModInt, SetVarModFloat, SetVarModString, SetVarModObject, SetVarModVector, SetAppearance.
Il metodo seguente, invece, prevede la modifica del file nwnplayer.ini (che vi conviene copiare in caso qualcosa vada male), apribile con un normale editor di testo.
Cercate una linea "CODEWORD XP2=" o variazioni della stessa e cambiatela in CODEWORD XP2=barkeater. Se non esiste una linea CODEWORD XP2, aggiungetela da qualche parte tra le stringhe [Game Options] e [Control Options].
Salvate, uscite e ricaricate il gioco: così facendo avrete accesso a tutti i capitoli dell'espansione.



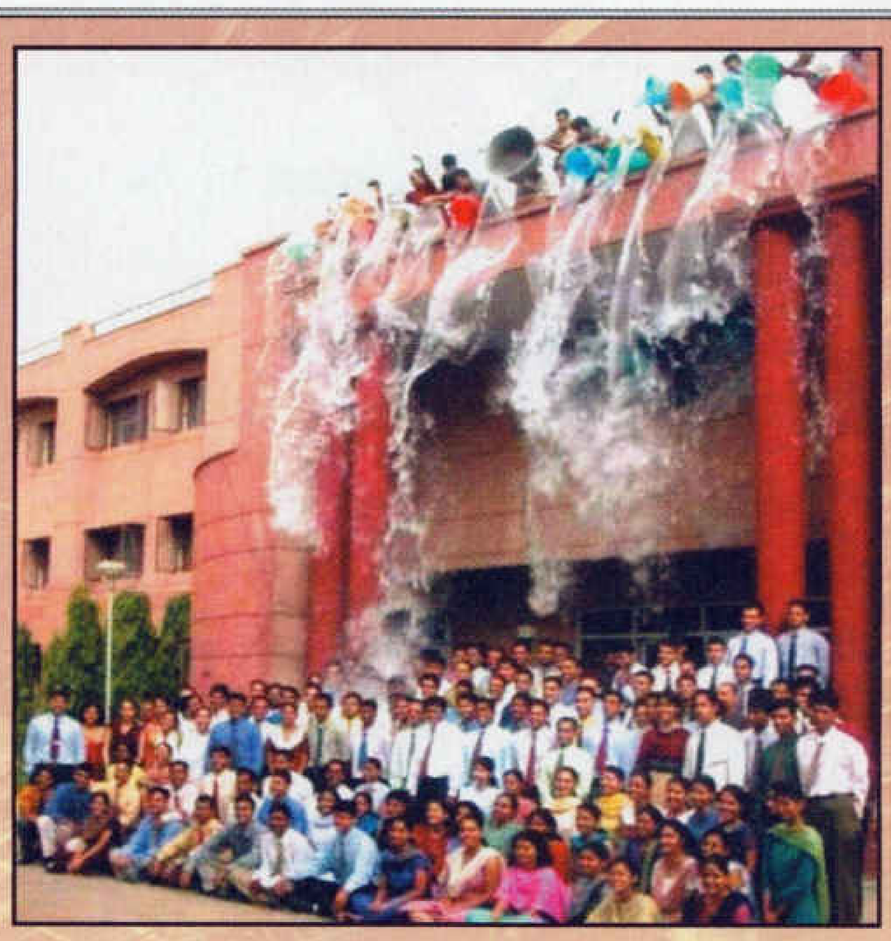
Istruzioni e amenità varie

E cosa potreste trovare qui se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Spins, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate **SOLO** sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione), **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco)(questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

Splinter Cell

Enrico mi ha scritto una mail chiedendomi delucidazioni sul primo capitolo della saga di Sam Fisher. Nella seconda missione non si riesce a intercettare la chiamata sull'ascensore e devo ammettere che quasi certamente si tratta di un mezzo bug del gioco (grazie per i complimenti, comunque!).
Purtroppo il primo Splinter Cell aveva qualche problema: se si lasciavano alcuni cadaveri non proprio al coperto, si rischiava di dover rifare la missione da zero perché arrivati a un certo punto si veniva scoperti e impossibilitati a tornare indietro.
In genere, se possibile, basta tornare sui propri passi e occultare perfettamente nell'ombra tutti i corpi: a volte invece toccherà ricominciare dall'inizio.

L'angolo dell'euforia paradossa



Sono di un discreto buonumore, cosa che non accadeva dal 5 maggio di qualche anno fa e malgrado la caldazza, malgrado lo shock provocato dalle foto dell'evento mostratemi da Raffo ieri sera, malgrado non ci siano più le mezze stagioni, malgrado mi tocchi sentire le Ferrovie dello Stato "ringraziare per avere scelto i nostri servizi" (perché, ci sono alternative?)... Malgrado tutto insomma, non va affatto male... Sarà che Milan Baros capocannoniere mi ha fruttato 225 euro e un'altra novantina mi sono arrivati dalla vittoria in finale per 0-1 della Grecia... mah, effettivamente da sconfitto non so mica se avrei avuto tutta questa "voglia". Evviva la Snai quindi...

Partiamo in batta con una mia personalissima scelta che già tanto tempo fa notai nel mare del web: un lettore mi mandò una foto di una topazza pazzesca, ma all'occhio del marpione navigato (il mio), non sfuggì la marca del bikini, WildWeasel. MAMMA MIA CHE LINEA DI COSTUMI!

Grazie alla segnalazione del fidatissimo Zerg (la cosa divertente è che lui ha fatto tutto inconsapevolmente, visto che ho lurkato l'indirizzo nella chat ieri sera...), mi sono tornate alla memoria le modelline della trasformata WickedWeasel.

Ispezionando la galleria delle modelle attuali ho potuto apprezzare la fattura di alcuni costumini: alla fine, per non far torti a nessuno, ho scelto il modello "filo interdentale pesca" indossato con nonchalance dalla straripante Shani.

Il caso vuole che anche la seconda bagnante del mese abbia un costumino bello succinto e per di più quasi dello stesso colore della mia Shani (sì, ho perso la testa e allora?): il soggetto è Kelly Summers e non ho la più pallida idea di chi sia. Ma sempre a proposito di caso, questa mail mi è arrivata, via Toso (e anche questo è un segno del destino), da parte di Alex, che è un lettore di vecchissima data (dal numero 58: io ero un puppy arrivato da appena nove mesi!).

Per quanto riguarda l'angolo della risata a chiappe strette, torna alla carica Brizy (che secondo me ha avuto per un sacco di tempo l'avatar più brutto di TGMonline, ma è simpatico... Ora va un po' meglio... LOL) con un'immagine divertentissima. Ma vi immaginate la reazione sotto la cascata d'acqua di lì a un secondo dopo? Mamma mia, ecco il vero significato di doccia fredda... anche perché nessuno si può arrampicare come l'Uomo Ragno per andarli a prendere e fargliela pagare.

Abbelli, ci si vede il mese prossimo!

Warlords: Battlecry III

La serie di Warlords, così come quella di Might & Magic, ha da sempre un'orda di seguaci pronti a divorarsi ogni nuovo capitolo, incuranti della critica. Avessi ancora del tempo per potermici accanire, probabilmente sarei un fan di serie come questa, amante totale delle ambientazioni indipendentemente da grafica, sistema di controllo e quant'altro. Di seguito troverete un modo abbastanza sporco per resuscitare un eroe morto nella modalità Ironman. Il trucco funziona sicuramente sulla versione 1.0, ma non è detto lo stesso per le versioni successive.

I salvataggi del gioco si trovano sotto la directory documenti e impostazioni di Windows alla voce Warlords Battlecry III.

Fate una copia di backup dei salvataggi PRIMA che il vostro eroe muoia (altrimenti, alla morte del personaggio, i dati diverranno invalidi).

Quando l'eroe muore, uscite dal gioco e sostituite i salvataggi con la copia di backup.

A questo punto, andate su Start -> Esegui e digitate regedit.

Attenzione perché state per mettere le mani nel registro di sistema, quindi se non ve la sentite o non siete pratici, lasciate perdere: se dopo il PC non funziona più la colpa è solo ed esclusivamente vostra! Detto questo, andate alla voce HKEY_CURRENT_USER\Software\Enlight\Warlords Battlecry III e cambiate i valori in

"LIMHK0_A"=dword:00000000
"LIMHK0_N"=dword:00000000
"LIMHK0_X"=dword:00000000
"LIMHK1_A"=dword:00000000
"LIMHK1_N"=dword:00000000
"LIMHK1_X"=dword:00000000

Salvate, ricaricate e il gioco è fatto: potrete nuovamente scegliere il vostro eroe!

ph. marconofri.com

bendandi

Olidata®

Risposte per oggi e domani

Non chiederti cosa sia in grado di fare per te: probabilmente molto più di quello che immagini.

Il Notebook Olidata® Stainer ™ XT 8000 è basato sul processore AMD Athlon 64 che gli permette di sfruttare al meglio tutte le applicazioni software in commercio e di essere senza alcun tipo di costo o spesa aggiuntiva, pronto per l'utilizzo dei prossimi applicativi a 64 bit. In questo modo acquistandolo non dovrai preoccuparti di dover cambiare notebook nel momento in cui la tecnologia o le tue necessità software si modificheranno.

Lo Stainer™ XT 8000 è uno strumento incredibilmente versatile dal look raffinato: il suo schermo da 15" TFT, la scheda video da 64MB, l'ottima batteria e una garanzia Olidata di due anni di cui il primo Pick Un & Return completano la configurazione. Grazie a queste caratteristiche, Stainer XT 8000 é progettato per tutti coloro che quotidianamente nello studio o nel lavoro necessitano di un computer portatile molto veloce e potente.

Se desideri acquistarlo, rivolgiti ad uno dei Rivenditori Olidata (www.olidata.it) che sono in grado di garantirti soluzioni, progetti, consulenza e assistenza post-vendita.

AMD 64 Athlon™

Olidata consiglia Microsoft® Windows® XP Professional per computer portatili versatili.

© 2002 Advanced Micro Devices, Inc. Tutti i diritti riservati. AMD, il logo AMD Arrow, AMD Athlon, AMD Duron e relative comb naz oni, sono marchi di Advanced Micro Devices, Inc.

Mobile Zone

Tobia Bearzotti **tobix@xenia.it**

UMTS: quattro lettere che nascondono – speriamo – il futuro della telecomunicazione mobile. Gli smanettoni più incalliti già pensano al gioco mobile online, ma dobbiamo necessariamente chiederci se i tempi sono maturi.
Allo stato attuale delle cose possiamo dire di no.. e in futuro?
Forse nemmeno...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

Finalmente anche Tim e Vodafone si sono lanciate nel campo della telefonia di terza generazione, altrimenti chiamata 3G o UMTS. A oltre un anno dal lancio di 3, primo operatore ad affidarsi al nuovo protocollo, i due leader del settore della telefonia mobile hanno deciso che i tempi erano sufficientemente maturi per avanzare le loro proposte. Bello, finalmente potremo navigare in Internet, ovunque ci troviamo, ad alta velocità (si parla di 384 Kbit/sec di velocità di picco teorica, circa 45 Kbyte/sec). E si, perché la videochiamata, per ora, è solo uno specchietto per le allodole dato il mostruoso costo di circa 45 centesimi al minuto... Molto più interessante connettere il PC portatile tramite Bluetooth e navigare ad alta velocità. Detto, fatto. Il mio solito amico, della classe "Pastore,is", si presenta bel bello all'appuntamento col suo portatile-ninja accessoriato con una nuovissima scheda PCMCIA per connettersi a internet tramite UMTS. Al di là della spesa esagerata per accaparrarsi gli ultimi ritrovati della tecnica, l'amico in questione già si pregustava le partite in multiplayer sotto l'ombrellone (per modo di dire). Almeno fino a quando non abbiamo provato a farci una sessione veloce, seduti al tavolino del bar, a Sacred Online. "Giusto per vedere come funziona", mi fa. Beh, la connessione va alla grande, i 45 Kbyte/sec forse non ci sono proprio "tutti", ma fila che è una bellezza. Peccato per il costo... Per ora gli operatori offrono la connessione a Internet a un costo fisso per Kilobyte trasferito che, seppur basso (0,6 centesimi/KB ricevuto o trasmesso sia per TIM che Vodafone), fa consumare rapidamente il credito della ricaricabile. Basti pensare che per un solo megabyte scaricato siamo nell'ordine dei 6 Euro di spesa...mica pochi! Impossibile, quindi, affidarsi all'UMTS per una navigazione continua e "piena" come siamo abituati con la banda larga da casa, a meno di non essere Paperon de' Paperoni. Nel momento in cui scrivo questa rubrica, ci sono interessanti promozioni estive. Per esempio Vodafone che, per 30 Euro mensili, permette un traffico di 50 MB al giorno (per un mese al massimo), oppure Tim che addirittura regala una promozione mensile ai possessori dei nuovi terminali comprensiva di 100 MB di traffico internet, 100 minuti di videochiamata e 100 MMS.

▲ La videochiamata, grande rivoluzione annunciata dalla telefonia 3G, si sta rivelando un fiasco, soprattutto a causa dell'elevato costo per minuto.

▲ Molto meglio affidasi a queste schede PCMCIA (ne esistono per ogni operatore, già configurate). Possiamo navigare tramite GPRS e, naturalmente UMTS, e navigare alla velocità di una vecchia ADSL "economica". Per ora ci sono promozioni interessanti, ma le tariffe "lisce" sono assolutamente troppo care (0,6 centesimi per Kilobyte).

Se invece volessimo navigare in Internet collegando il nostro "vecchio" e amato cellulare GPRS? La situazione è identica, nel senso che il costo per Kilobyte scaricato è sempre 0,6 centesimi, con la differenza che andiamo molto più lenti (nell'ordine dei 2,5-3 Kbyte/sec reali). Anche in questo caso ci sono offerte interessanti, come Maxxi Tim Web che, a 20 Euro mensili, offre navigazione compresa dalle 18 alle 8 del mattino. Ma in questo caso la connessione è troppo lenta per scaricare dati, appena sufficiente per navigare (pagine "leggere") e controllare la posta elettronica. E, comunque, rimane il problema della fine delle promozioni: dopo il primo mese quanto ci costerà navigare? Tanto, troppo... Meglio abbandonare, per ora, fantasie da giocatore on-line "mobile" e aspettare tempi migliori, magari quando si decideranno a fare una flat come si deve.

▲ Connessi sempre e ovunque, anche in macchina. A patto di avere il portafoglio bello gonfio...

LA NAVIGAZIONE WAP

Non dobbiamo confonderci: i prezzi della navigazione Internet tramite GPRS o UMTS sono differenti dalle tariffe di navigazione WAP, cioè attraverso il browser integrato nel cellulare. In questo caso i costi sono ben maggiori: 4 centesimi per Kilobyte per TIM e 3 centesimi per Vodafone. Cioè quando scarichiamo una suoneria o un videogioco, oltre al costo del servizio dobbiamo sommare quello del traffico dati. Un gioco da 80 Kbyte, costerà solo di traffico più di tre Euro, giusto per darvi un'idea. Occhio a quello che scaricate...

SACRED

Piattaforma: Java2 Mobile Edition
Sviluppatore: www.elkware.com

75

Uno dei giochi rivelazione di quest'anno arriva anche su cellulare. Elkware fa un altro piccolo miracolo e porta un RPG alla "Diablo" sullo schermo del cellulare. Naturalmente dato il linguaggio di programmazione usato (Java2ME) e le limitate risorse a disposizione dei cellulari, l'aspetto grafico è ben distante da quello dei giochi per console portatili, ma è comunque un lavoro encomiabile. Ci sarà solo la classe del Serafino, ma potremo scegliere all'inizio della partita se sviluppare unicamente le abilità del corpo a corpo, quelle magiche o fare un "mix" delle due.

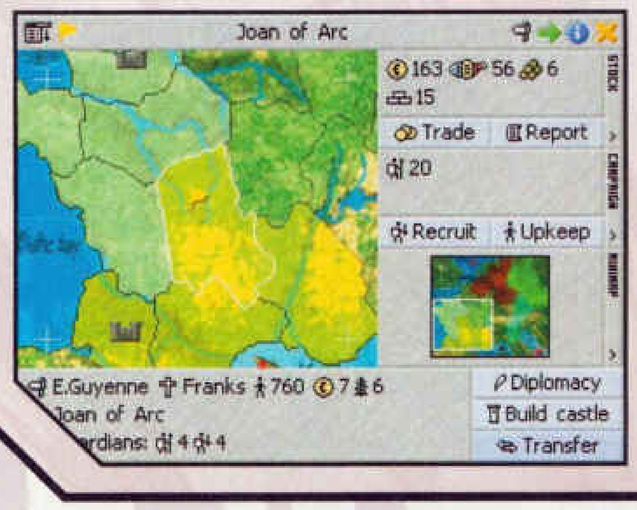
La mappa è enorme (oltre 45 minuti "reali" per percorrerla da un estremo all'altro), ci sono 4 tipi di armi diverse, 12 incantesimi e 34 missioni ispirate al gioco originale. La grafica è bella, soprattutto gli edifici, mentre gli sprite dei personaggi sono un po' sgranati e le animazioni semplificate, ma questo era inevitabile. In compenso i comandi sono ottimi, e lo schema di gioco avvincente. Sacred offre molto anche in questa versione, e richiede parecchio tempo per essere completato. Fate un salto sul sito internet per la lista dei cellulari compatibili.

WARRING NATIONS

Piattaforma: Pocket PC
Sviluppatore: Inscenic Studios

80

Molto interessante questo Warring Nations. Ci troviamo di fronte a un ottimo gioco di strategia militare a turni, ambientato nel Medioevo. Nei panni di un signorotto locale alla guida di un piccolo esercito, dovremo provare a espanderci e a conquistare tutte le regioni del continente. La generazione della mappa è casuale, e ci potranno essere dai 33 ai 55 stati diversi. Oltre alla tattica di battaglia, dovremo preoccuparci anche di mantenere efficiente l'apparato economico e sociale dello stato, programmando la raccolta delle risorse e la gestione delle truppe. Molto bella la possibilità di scaricare gratuitamente, dal sito internet del gioco (www.warringnations.com), nuove campagne ambientate in Francia, Germania o Italia di quel periodo. Funzionale la grafica, semplice ma d'impatto. Tutte le informazioni saranno sott'occhio. Il controllo avviene naturalmente tramite penna. Warring Nations è uno strategico a turni estremamente longevo e appassionante, vivamente consigliato a tutti gli amanti del genere.



CRASH'N BURN

Piattaforma: Java 2 Mobile Edition
Sviluppatore: Macrospace

82

Bellissimo gioco arcade ambientato nel mondo delle corse "senza regole", crash'n Burn ci metterà alla guida di tre differenti macchine, potenziabili con turbo, missili e armi varie, per cercare di vincere il campionato. Ben 24 gare da sbloccare, su 8 circuiti diversi, lo rendono discretamente longevo. Ma è la giocabilità a essere sopra la norma: magari non arriva ai livelli di Micromachines per Megadrive, ma ci va molto vicino. La grafica è dettagliata, colorata, con tante piccole perle come la scia di fumo lasciata dai missili, o le sgommate sull'asfalto. Correremo contro tre agguerriti avversari, che faranno di tutto per sbatterci fuori strada (compreso allearsi tra di loro, i maledetti!). Il modello di guida premia l'acceleratore "dosato", piuttosto che il piede sempre a tavoletta, pena inevitabili testa coda e "dritti" sull'erba. Insomma, è avvincente al punto giusto, senza essere né troppo facile né troppo difficile. Sembra incredibile che sia stato tutto racchiuso in poche decine di Kilobyte. Il gioco è acquistabile direttamente dal sito internet (www.macrospace.com/games/crash.shtml) e costa 4,99 Euro.

Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

La follia videoludica ha un nome ben preciso: Jeff Minter, il più assurdo e originale programmatore che il mondo dei computer abbia mai conosciuto. Ripercorriamo la sua psichedelica carriera.

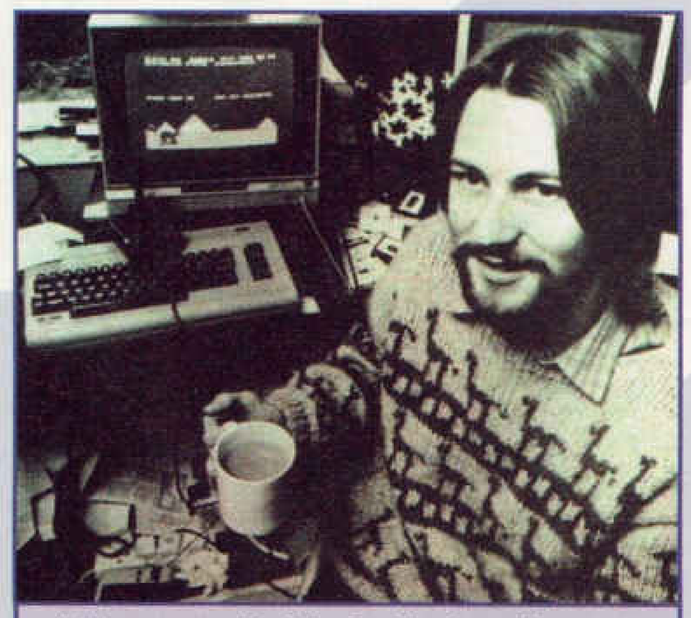
JEFF MINTER, UN GENIO VISIONARIO AL SERVIZIO DEL VIDEOGAME

Basingstoke, Inghilterra. Qui, alla fine degli anni Settanta, viveva Jeff Minter, un buffo ragazzotto dai capelli lunghi (era nato a Reading il 24 aprile del 1962), una specie di hippie giunto drammaticamente fuori tempo massimo, intrippato di psichedelia e computer. Insomma, uno di quei personaggi destinati a diventare grandi artisti o barboni senza speranza. All'epoca Jeff si era da poco iscritto al college e aveva deciso di prendere parte alle lezioni di informatica. Fin da piccolo, grazie all'avida lettura dell'opera omnia di Isaac Asimov, Minter si era appassionato al mondo dei computer, costruendosi un'idea abbastanza romantica e fuorviante del potere dei calcolatori, macchine pensanti in grado di gestire ogni attività umana. "Io, Robot" aveva fatto un'altra vittima... Col passare degli anni Jeff avrebbe compreso le effettive limitatezze tecniche dell'informatica "reale", continuando comunque a flirtare con un universo ricco di prospettive interessanti. Al college, tuttavia, non sembravano esserci i presupposti per quello studio appassionante che Minter si era immaginato. Le lezioni vertevano principalmente sull'insegnamento del CESIL, un linguaggio di programmazione creato unicamente per fini didattici, privo di funzioni realmente operative. Una scocciatura a tutto tondo... Le sorprese, quelle davvero gradite, si nascondevano nelle salette del college, meta delle peregrinazioni di studenti alla disperata ricerca di qualcosa da fare. L'incontro avvenne quasi per caso: Minter si imbattè in un ragazzo alle prese con una specie di incrocio tra una teletype e un calcolatore, sul cui monitor, curiosamente trapezoidale, girava un rudimentale videogame. Il Commodore PET e il linguaggio BASIC entrarono prepotentemente nella vita del giovane capellone. E con essi i videogiochi...

Il Commodore PET, la macchina che fece innamorare Minter.

AMORE A... SECONDA VISTA

Per anni computer e videogame erano rimasti per Minter due mondi nettamente separati. Le uniche esperienze videoludiche del Nostro erano riconducibili a sporadiche partite a Breakout e Space Invaders, troppo poco per far comprendere al ragazzo l'enorme potenziale insito nel linguaggio dei giochi elettronici. La conoscenza del BASIC e delle sue applicazioni su Commodore PET cambiò radicalmente il punto di vista di Minter: il videogioco poteva diventare una potente forma di espressione, un veicolo in grado di trasmettere con forza idee e concetti totalmente nuovi. Il gruppetto di appassionati sorto attorno al PET dell'istituto (ne faceva parte anche Richard Jones, futuro fondatore della Interceptor Micros) cominciò così a sfornare i primi esperimenti videoludici, tra i quali uno shooter in real time ispirato al mondo di Star Trek. Nel frattempo Minter recuperò il tempo perduto, diventando un discreto giocatore di Space Invaders. Risale a questo periodo la nascita del soprannome Yak, nickname scelto da Jeff per "firmare" i propri punteggi (nei coin-op si potevano inserire solo nomi di tre lettere). E poi lo yak, un bovino originario del Tibet, era grosso e peloso, proprio come il nostro eccentrico protagonista! La strana ossessione di Minter per animali buffi ed esotici cominciava a venire a galla...



Jeff in una vecchia foto. Occhio al maglione...

MINTER E LA VIRTUAL LIGHT MACHINE

Psichedelia, luci colorate e Pink Floyd sono sempre stati parte integrante del DNA di Minter, tanto da spingerlo fin dagli esordi della sua carriera videoludica allo sviluppo delle cosiddette Virtual Light Machines, veri e propri sintetizzatori di luci, programmi capaci di generare effetti visivi casuali. Lo Yak cominciò con Psychedelia per computer a 8 bit, passando poi a Trip-a-Tron per macchine a 16 bit (Atari ST e Amiga). Con l'uscita del Jaguar CD Jeff sviluppò la VLM definitiva: inserendo un CD musicale nella console, il programma ricreava sequenze visive in real time influenzate dalle ritmiche del brano. L'ideale per rave party e discoteche. Cioè, troppo avanti!

Minter se la ride. Nessuno è pazzo quanto lui...

IL LAMA MUOVE I PRIMI PASSI

Nessuno conosce i motivi reali alla base di una tale stramberia, ma Minter ha sempre avuto una fissa per lama, cammelli, pecore e, ovviamente, yak. Agghindato con t-shirt recanti immagini di ovini sorridenti o avvolto in improbabili cappottoni ricoperti da disegni di ungulati stilizzati, Jeff si rendeva facilmente riconoscibile tra centinaia di persone. Questa caratteristica avrebbe poi influenzato pesantemente tutta la sua opera videoludica.

Luci psichedeliche e capelli lunghi: questo è Jeff Minter.

Nel 1981 Minter decise di fare sul serio coi videogame, lavorando in Assembly (linguaggio che non avrebbe mai più abbandonato) e producendo una manciata di titoli per ZX80, tra i quali Deflex, un gioco in stile Breakout. L'anno successivo lo Yak superò il punto di non ritorno, fondando la propria compagnia personale che, manco a dirlo, battezzò Llamasoft. La software house più bizzarra della storia dei videogame era ormai realtà.

Il primo titolo prodotto da Minter sotto le insegne della Llamasoft fu lo shooter Andes Attack (pubblicato negli Stati Uniti dalla HES col nome di Aggressor), un clone di Defender per VIC-20 nel quale le astronavi originarie erano state sostituite da un gruppo di... Lama! Unanimemente considerato il capostipite di tutta la produzione dello Yak, Andes Attack era a ben vedere un gioco decisamente modesto e pieno di bug. "A shitty game", lo definì impietosamente lo stesso Minter anni dopo in un'intervista. Nonostante le sue innegabili debolezze strutturali, Andes Attack riuscì a vendere piuttosto bene, tanto da spingere Minter alla creazione di un secondo titolo, Gridrunner, il primo strepitoso successo commerciale di Llamasoft, realizzato in una sola settimana di lavoro!

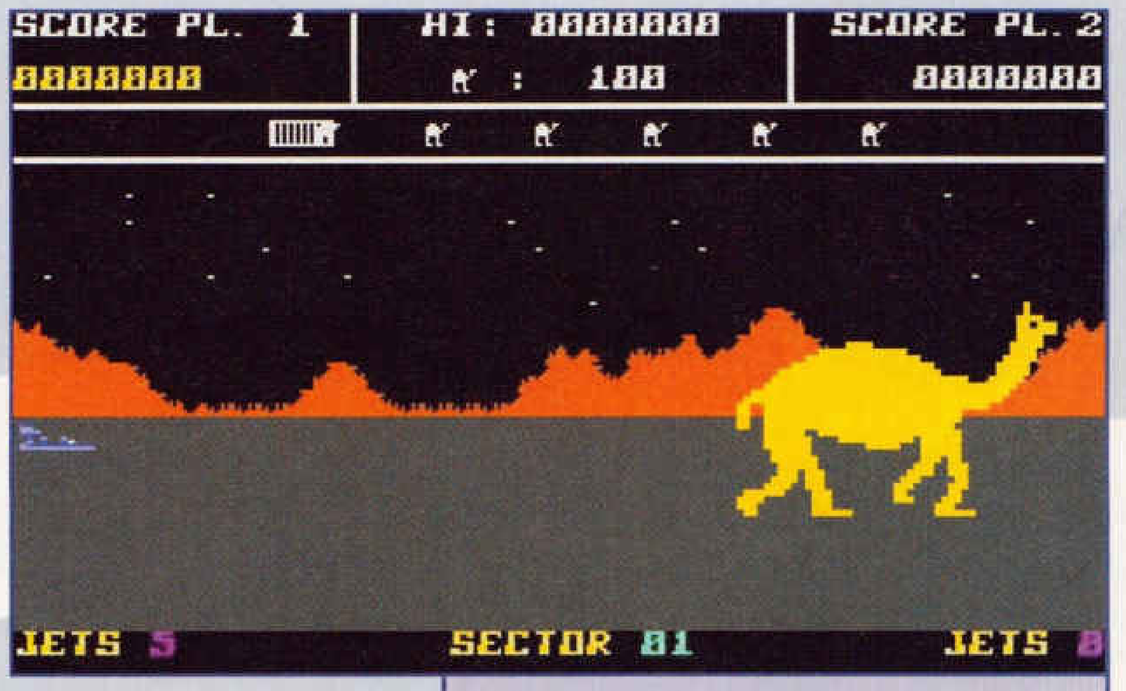
Andes Attack fu il primo titolo prodotto da Llamasoft.

GRIDRUNNER: IL LAMA ALZA LA TESTA

A metà strada tra Centipede e Space Invaders, Gridrunner era uno shooter spaziale dotato di un dinamismo mai visto prima, arricchito da scelte cromatiche forti, degna rappresentazione del mood psichedelico tanto caro a Minter. Il gioco, uscito originariamente su VIC-20, ebbe uno straordinario successo soprattutto negli Stati Uniti, dove il nome del programmatore britannico cominciò a girare con sempre maggior insistenza. Dopo pochi mesi, però, la HES, non più interessata al mercato degli shooter, non rinnovò a Jeff il contratto di distribuzione negli States. Un duro colpo per lo Yak, che si sarebbe ben presto rifatto in patria con l'arrivo della macchina simbolo degli anni Ottanta: il Commodore 64.

I primi giochi di Minter per C64 erano semplici port delle produzioni per VIC-20, a partire da Matrix, versione riveduta e corretta di Gridrunner, piena di minacciosi cammelli pronti a distruggere la navicella del giocatore! Ed era solo l'inizio...

Gridrunner, primo successo per Minter.



Il folle Attack of the Mutant Camels lanciò Minter nell'Olimpo dei programmatori per C64.

I CAMMELLI MUTANTI ALL'ATTACCO!

Il 1983 fu testimone del più celebre e folle videogame mai partorito da Minter. Attack of the Mutant Camels era un delirante shooter-side scroller nel quale l'obiettivo era mettere fuori combattimento una serie infinita di giganteschi cammelli mutanti dotati di armi. Gli interrogativi sulla qualità delle droghe assunte da Jeff erano ormai l'argomento di discussione preferito dai gamer, i quali premiarono ancora una volta il bizzarro genio inglese con dati di vendita di tutto rispetto. Minter era un fiume in piena, una macchina da videogame che rullava a ciclo continuo. Dopo pochi mesi dall'uscita di AMC ecco arrivare l'atteso sequel, Revenge. Come se non bastasse, lo Yak riconfermò il suo eterno amore per Defender pubblicando un altro titolo ispirato al capolavoro di Eugene Jarvis, Sheep in Space (1984), un videogame che nascondeva dietro un mirabile gioco di parole l'ennesimo geniale delirio: il giocatore avrebbe dovuto guidare una pecora nello spazio e sparare ai nemici, ricordandosi di tanto in tanto di atterrare su verdi prati e di concedere all'ovino una sana brucata per rifocillarsi... Tra alti e bassi Minter visse pienamente gli anni d'oro del C64, sfornando decine di titoli per lo storico 8-bit (non abbiamo abbastanza spazio per elencarli tutti!), concedendosi tuttavia alcune significative scappatelle su altri sistemi, primo fra tutti l'Atari ST, prima esperienza a 16-bit del Nostro. Fu su questa macchina che lo Yak programmò uno dei suoi ultimi assurdi capolavori, Llamatron, clone del coin-op Robotron.

Tempest 2000 per Atari Jaguar è stato uno degli ultimi capolavori dello Yak.

Il declino degli home computer influenzò anche Minter che, in una fase di acuta crisi finanziaria, sperimentò una seminale forma di shareware per distribuire i propri titoli, seguita dalla decisione, sul finire degli anni Ottanta, di spostare la produzione sul versante console. Qui Jeff sparò le sue ultime cartucce, realizzando i sensazionali remake Tempest 2000 (1994) e Defender 2000 (1996), unici giochi degni di nota nel misero catalogo dell'Atari Jaguar.

A ormai vent'anni dalla sua Golden Age, Jeff Minter viene ricordato come il più prolifico e originale game designer mai apparso sulla faccia della Terra, un genio per certi aspetti ancora attualissimo. Forse proprio per questo Peter Molyneux ha voluto sostenere il suo recente progetto, Unity, sviluppato su Gamecube e ancora ben lontano dall'attesa pubblicazione. Del resto a un genio non bisogna mettere fretta. "Gameplay Uber Alles. And if you can make it psychedelic too, great!" Impareggiabile Jeff...

Davvero retrocomputer questo angolo di

Bovabyte

...che introduce un benchmark rivoluzionario!

Noi Bovas bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Anche tu sei uno scienziato? Vieni a esporre le tue teorie sul forum BovaByte+O.I.Zero

LA POSTA DI MAX CIOÈ

< M A X C I O E @ B O V A B Y T E . C O M >

Zero zerella! Cioè sono appena tornato da 6 mesi cioè in cui ho fatto il PR a Ibiza, era uno sballo di bella! Cioè ho rimorchiato di brutto e cioè non volevano lasciarmi più tornare! (hmmm, e allora perché sei tornato? NdBovas) Poi cioè mi mancava molto la mia compa e il mio scooter e allora cioè beh sono tornato a Milano. E quindi, cioè, mi avete scritto di brutto anche quando non c'ero e allora cioè ho scelto ben due lettere questo mese, cioè così vi faccio pesare meno il fatto che non c'ero.

IL GAMBERO DANZANTE

Carissimo Max Cioé, la settimana scorsa sono stato con la compa a Carrara, cioè siamo andati al mare, e dopo il mare un nostro amico che ha la casa lì ci ha portati cioè in un locale a bere l'aperitivo che lui diceva che ci va solo gente che ci sta dentro di brutto. Così ci siamo subito andati anche noi ma tutti ci guardavano come se fossimo degli sfighi. Eppure eravamo cioè perfettamente lampadati, mentre loro erano ustionati (cioè erano rossi di brutto) e avevano i capelli più lunghi dei nostri. Le tipe non ci hanno cioè nemmeno degnato di uno sguardo. E' perché abbiamo cioè lasciato gli scooter a Milano oppure cioè io penso che magari c'e' dell'altro?
Sgrillo '87

Cioè, questo sì che è un aggeggio da tenere in casa!

Se vi hanno tutti guardati come se foste degli sfighi, cioè, hanno fatto bene. Cioè la tua compa non è in grado di adeguarsi alle usanze del luogo cioè. In più ho zero dubbi che non ci state dentro per niente: avete cioè attribuito la colpa della vostra scarsa considerazione al fatto che non avete potuto cioè sfoggiare i vostri scooter super truccati, ma in realtà cioè prima di visitare un luogo cioè ci si informa sulle usanze. Se lì ci sta dentro la gente ustionata, cioè io mi sarei chiuso in casa con la mia lampada e dell'olio abbronzante e mi sarei volontariamente ustionato cioè. Quello che sto cercando di insegnarti è cioè che quello che ci sta dentro in un posto non è cioè sicuro che ci sta dentro in un altro posto e cioè anche viceversa. Queste cioè sono le lezioni di vita che ti fanno crescere.

UNA MACCHINA DA GRAN FIGO

Bella lì Max, cioè mi sono fatto regalare dai miei cioè per il mio diciottesimo compleanno la macchina, cioè una Mazda 6 che secondo me ci sta dentro di brutto. Ora è già passato un mese, sono andato 3 volte dal carrozziere e mi sto cioè iniziando a stufare, cioè vorrei elaborarla come il mio scooter per fare vedere alla compa che sono un tipo che ci sta dentro di super brutto. Volevo a questo punto cioè dei suggerimenti cioè da te. Cosa faccio, gli metto l'alettone posteriore e gli adesivi della O'Neill?
Il macho

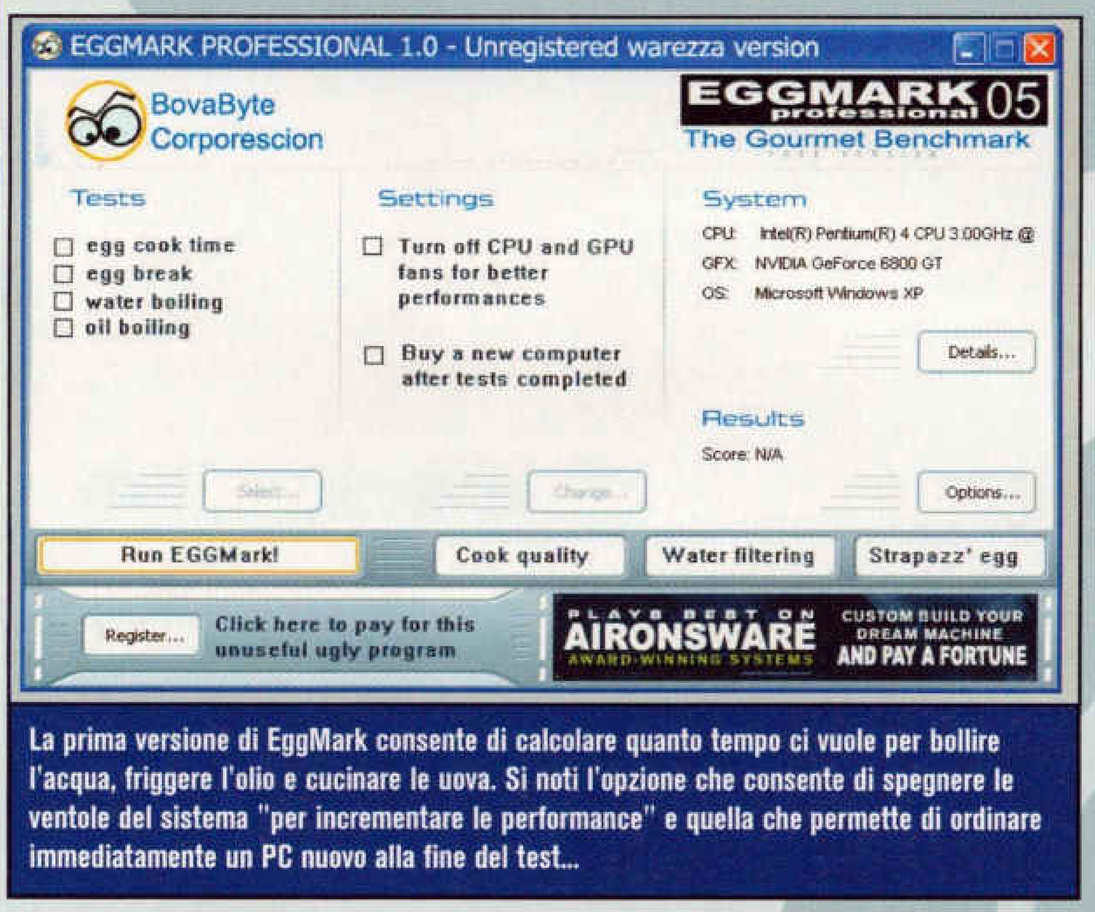
Per fortuna cioè che dici di essere un tipo che ci sta dentro, quelle erano cose cioè che faceva mio fratello maggiore dieci anni fa. Non è che cioè sei coetaneo di mio nonno? Mi viene quasi voglia di lasciarti così, ma in fondo cioè io sono un buono, quindi ti aiuterò lo stesso. Allora, prima di tutto cioè dovresti andare per lo meno a un raduno di possessori cioè della tua macchina. Di solito ce ne sono più di uno all'anno. Lì puoi ispirarti di brutto. Fortunatamente un membro della mia compa ha la tua stessa macchina, e cioè ti posso dare qualche dritta: allora, cioè per prima cosa devi sostituire cioè i cerchioni e i pneumatici di serie: i pneumatici cioè devono essere super ribassati, e cioè quindi i cerchioni devono cioè essere più grandi, magari da 17". Come seconda cosa cioè devi trovare qualcuno che ti ottimizza la centralina per tirare fuori il massimo della potenza del motore, cioè aumenti i cavalli. Ovviamente cioè modificare così la macchina la rende non in regola con i parametri di inquinamento (per non parlare dei consumi NdBovas), ma cioè al massimo quando revisioni cioè li fai rimettere come prima. Come terza cosa, al posto dello spoiler, assolutamente fuori moda, opterei per un lettore DVD al posto dell'autoradio e magari delle rifiniture cromate dove possibile. Se poi ci stai dentro di brutto con i soldi, mi farei sostituire il cofano con una replica in carbonio, cioè così la macchina pesa di meno e cioè vai quei 5 km all'ora in più che a certi livelli fanno la differenza.

L'ANGOLO DEL PASTORE

Cari lettori di BovaByte, è davvero da tempo immemoreeee che non mi faccio più portavoce di qualche idea rivoluzionariaaaa. Purtroppo i miei studi sul calcolo parallelooo e distribuiiitoooo hanno quasi monopolizzato il mio tempooo, e così me ne è rimasto veramente poco per quanto riguarda l'aspetto "desktop" della mia vita informatica. Dovete infatti sapere che anche a me tocca andare a lavorare, ogni tantooo, e così sono stato costretto a costruirmi un semplice PC (che schifoooo, è addirittura mono-processoooreeee. Ma grazie al mio amico tagliagole mi sono fatto mandare un modello dual-core in anteprima intergalaaaatticaaaa, così mi sembra di avere due processori comuuuunqueeeee! Cosa? L'Hyperthreading? Noooo, non è una soluzione abbastanza professionaaaaleeeee!) (SBONK! NdBovas). Dicevo: dovendo farmi un PC, mi sono subito informato sui componeeentiiii, e ho notato una cosa davvero allucinaaanteee: i nuovi processori e le nuove schede grafiche scaldano come delle piiiiizzeeeeee! La cosa vergognosa di tutto questo, però, è che né i siti, né le riviste lo mettono mai in evideeeenzaaaa, riservando i loro grafici soltanto alle prestazioooniiii. Non va beeeeneee!!! Non è professionaaaaleeee!!! Così, ho chiamato la ditta Airons di Vigevano e la divisione software della BovaByte Corporescion, e ho chiesto loro di formare un team-up per la creazione di un benchmark personalizzato, che consentisse di calcolare in maniera pratica il calore profuso dalle perifeeeericheeee. Alla fine di tutto questo, è nato...

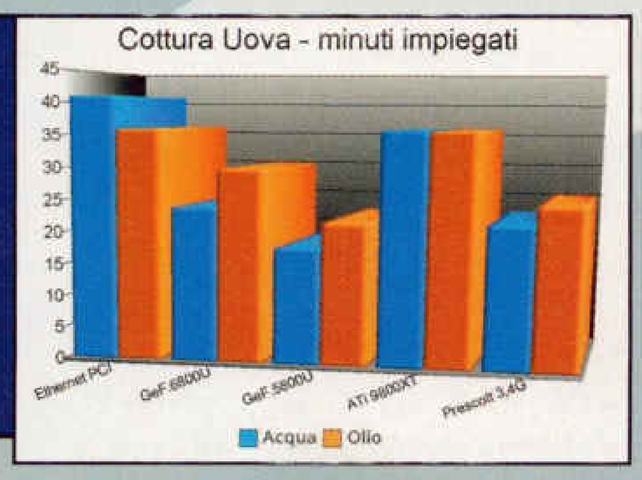
EGGMARK PROFESSIONAL 2005
(ovvero: quanto ci metti a cuocere le uova col tuo PC)

Il funzionamento del benchmark è seeempliceeeee: considerando che le padelle si scaldano sempre di più se la sorgente di calore è costaaanteeee, EggMark ha il compito di monitorare il tempo necessario a cuocere un uovo posizionato in una padella, riempita di acqua o di olio d'oliva (quello di semi andrebbe bene lo steessooo, ma non è professionaaaaleeee!), e appoggiata sull'oggetto da testare.



La prima versione di EggMark consente di calcolare quanto tempo ci vuole per bollire l'acqua, friggere l'olio e cucinare le uova. Si noti l'opzione che consente di spegnere le ventole del sistema "per incrementare le performance" e quella che permette di ordinare immediatamente un PC nuovo alla fine del test...

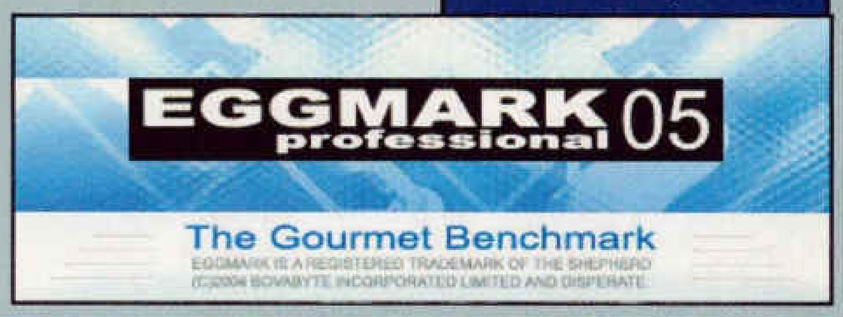
Il Pastore è riuscito persino a fornirci un benchmark – a suo dire – valido! Nei grafici notiamo il tempo necessario a cuocere con l'acqua (barre blu) o con l'olio d'oliva (barre arancio) un uovo, testando una scheda ethernet, due GeForce, una 9800 XT e un Prescott LGA775 da 3,4 GHz! Astonishing!



Ora, siccome appoggiare una padellina direttamente sulla CPU non è affatto seeempliceee, e potrebbe rovinare il computer, EggMark si avvale di due componenti hardware aggiuntive: un sensore da applicare al processore o alla scheda viiiideoooo, e una piastra elettrica da collegare alla porta USB (e alla correnteeee). Il sensore comunica la temperatura alla piastraa, che la riproduce fedelmeeenteee sulla superficie cocente. A quel punto, basta munirsi di un cronometro e attendere che le uova siano ben cooootteeeee! Beeeellooo: così oltre a sapere quanto scalda il computer, si può anche fare uno spuntiiiinoooo!!! (dì la verità Pastore: per convincere tua moglie dell'utilità dei computer non sai davvero più cosa inventarti... ndBovas).

EggMark non ha ragione di esistere senza la sua naturale estensione hardware: una magnifica piastra USB capace di replicare l'esatta temperatura del processore testato o della scheda video in esame.

Il logo di EggMark, il primo benchmark per PC che funziona con le uova di gallina!



Music Machine

TGM

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nel Music Machine on line: Mao's box, Vlad's kingdom, Tgm in discoteca, concerti, recensioni ecc..

SPECIALE SPAZIO ITALIA

POOH – ASCOLTA (CGD)

Si apre con una bellissima immagine scattata all'Acquario di Genova la nuova fatica dei Pooh, un gruppo sulla breccia dell'onda da quasi quarant'anni e che, nonostante la carriera così lunga, ama ancora sperimentare e stupire il suo pubblico, formato ormai da intere generazioni di italiani. L'immagine è nel contempo poetica e utile nel contesto, e se Chiara, la figlia di Red Canzian, cerca invano di ascoltare i suoni che provengono dal mondo marino, la prima canzone dell'album è un cordiale invito al rispetto degli altri e all'ascolto delle loro posizioni, un invito che rischia di cadere a vuoto in un periodo storico come questo, dove tutti sembrano desiderosi soltanto di parlare più forte per sovrastare gli altri.

Ma non è certo politico o sociale il contesto in cui si muovono i Pooh, che ancora una volta preferiscono cantare le emozioni del quotidiano, illustrando le molteplici sfaccettature dell'amore, dall'attesa al desiderio, passando per il tradimento. Alla fine, le quattordici canzoni che compongono "Ascolta" sono davvero piacevoli da ascoltare, ritmate al punto giusto, prive di storture, capaci di colpire l'ascoltatore e di non farsi dimenticare. Insomma, in parole povere, un grande album, che recupera il miglior stile del gruppo, quello per cui tutti lo ricordiamo, e che negli ultimi tempi si era fatto un po' meno omogeneo. Un album da ascoltare e riascoltare più volte, sempre a patto che, ovviamente, il genere sia gradito.

p.bes

PAOLA & CHIARA – BLU (Sony Music)

Mettiamola così; ogni album di solito è accompagnato dalle note informative che gli stessi autori, d'accordo con le agenzie stampa e con le case discografiche, rilasciano a noi umili e ignoranti scribacchini. Fra quelle di "Blu" ci sono alcune vere e proprie perle di saggezza come queste: (a proposito di "Kamasutra") "a volte mi domando come abbiamo fatto ad arrivare a questo punto!"; (sul disco) "abbiamo pescato a piene mani da Stevie Wonder, da Michael Jackson prima maniera, da Sade e dagli Wham!", "il sound è caldo, raffinato e promette al pubblico qualcosa di 'buono'!", "è fatto di carezze, baci e sentimenti positivi"; (sugli arrangiamenti) "ci viene voglia di buttarci su cose diverse", "nei nostri ultimi album abbiamo dato la precedenza agli archi, stavolta ci siamo concentrate sul basso"; (sulla loro carriera) "'Blu' è sicuramente l'ennesimo giro di boa". Quindi, facendo una semplice addizione, chiunque si aspetterebbe sonorità anni '70 e '80, delle canzoni mature e introspettive (perché no), un po' diverse dalle effusioni erotiche di "Kamasutra" ("toh, guarda, le ex bambine di Sanremo sono cresciute e hanno scoperto il sesso!"), e, nel contempo, un po' diverse dalle solite canzonette estive a cui il duo ci ha abituati in questi anni. Invece no. Brani come "Facciamolo" (ah, che titolo aulico! E che buoni sentimenti!), o anche "Sexy", di certo non vanno nella direzione illustrata dalle due giovani interpreti che, ancora una volta, ci regalano un album composto dai soliti due/tre titoli di richiamo che balleremo come dei forsennati quest'estate e da un contorno di canzoncine banali che di sicuro non passeranno alla storia. Musicalmente parlando ci piacerebbe capire cosa potranno mai avere in comune Paola e Chiara e Stevie Wonder, a parte i capelli lunghi, o "Blu" con "Thriller" di Michael Jackson: forse che le note sono sette... Insomma, per comprare questo disco bisogna essere dei fan di Paola e Chiara, oppure dei semplici arrapati. Già, perché nell'album dei buoni sentimenti c'è anche un programma per PC e Mac che consente di collegarsi al sito internet delle due focose ex-ragazzine, e scaricare così l'esclusiva versione non censurata del video di Kamasutra. Quella a bassa qualità visiva in cui si vede addirittura un capezzolo (sic!) di Chiara. Ma la cosa più stupefacente di tutte, alla fin fine, è che le qualità canore di Paola e Chiara vanno ben al di là di queste canzoncine e, un po' come fece Jovanotti nel '93, forse è arrivato il momento di crescere...

p.bes

GEM BOY – SBOLLATA (Venus)

Dopo dieci anni di gavetta nell'underground e un'infinità di CD e cassettine autoprodotte, è arrivato finalmente il momento del salto di qualità per questa band bolognese, che i più conosceranno per le parodie di canzoni di successo (o, perché no, per i cortometraggi "Il figlio di Ken" e "Aduken: la Mossa Segreta" pubblicati secoli fa sui CD di TGM). Il concept di "Sbollata" è ovviamente originale e non privo di doppi sensi, ma gli stessi Gem Boy sono pronti a giurare che in quel titolo c'è molto di più: vuole essere addirittura un taglio netto con il passato, un biglietto da visita con cui presentarsi nel grande circo della musica italiana con un disco interamente pensato, suonato e

MUSIC MACHINE

arrangiato da loro. Insomma, qualcosa di totalmente diverso da ciò per cui ormai sono stati bollati: una cover-band demenziale. Contrariamente a quanto avvenne con "Internettezza Urbana", dove i testi erano graffianti ma le musiche non convincevano, in "Sbollata" il sound è finalmente maturo, degno di una band che come riferimenti (e "concorrenti") ha gente del calibro degli Skiantos e di Elio e le Storie Tese. I Gem Boy passano così dal rock-elettropop mellifluo di "Faccio Piano" alle sonorità retrò di "A Parigi", senza rinunciare ai lenti ("Drin Drin") e alle canzoni più ritmate ("2 di Picche", e l'incredibile "Lo Spettro del Cervo Volante"). Di rilievo anche gli interventi dei Munchies e del "conte" Filippo Nardi fra una canzone e l'altra. Se proprio vogliamo fare un appunto ai Gem Boy, questo riguarda le tematiche: va bene il sesso e i problemi nei rapporti di coppia, ma l'impressione che si ha nell'ascolto è che questi soggetti siano stati affrontati da un punto di vista eccessivamente adolescenziale-traumatico. Insomma, la prossima volta cercate di farci ridere anche con qualcos'altro. A ogni modo, un disco imperdibile per i fan, e anche per tutti coloro che adorano lo stile demenziale in genere.

p.bes

FABRIZIO CONSOLI – DICIOTTO PICCOLI ANACRONISMI (Stranisuoni)

Della serie: "teniamolo d'occhio". Fabrizio Consoli è innanzitutto un abile chitarrista milanese, più volte al servizio di artisti famosi come Cristiano De Andrè, Eugenio Finardi, Grazia Di Michele, Gatto Panceri e altri ancora, nonché paroliere e produttore di diversi brani di successo, in particolare dei Dirotta su Cuba. Il suo primo lavoro da solista risale a più di dieci anni fa, e si intitolava "Psycho". Poi, anni dopo, si è presentato a San Remo e in tempi più recenti è riuscito a inserire in un suo brano nientemeno che il Papa. Con un carnet simile di iniziative, non stupisce che "18 Piccoli Anacronismi" sia, in realtà, un anti-disco. Un lavoro che difficilmente raggiungerà le hit parade, che le radio trasmetterebbero con imbarazzo e che sicuramente non potrebbe essere recepito da chi compra le compilation del Gabibbo. Un disco introspettivo, sincero, diretto, nonostante le sonorità stucchevoli, al cuore dell'ascoltatore. Un piacevole misto fra il jazz e la tradizione melodica italiana, un disco che si presenta così, nudo e crudo, delicato e ricercato, con diciotto canzoni che non si rivolgono alla grande massa, ma che cercano il plauso di chi ama ascoltare. Fabrizio ha una voce calda e graffiante, che a tratti ricorda altri artisti poco noti (si pensi per esempio a Erz), ma che ben si posa sulle sonorità acustiche e sulle piccole concessioni all'elettronica. Un disco bello anche se non facile da ascoltare, che può convincere chiunque di una cosa: la musica d'autore non deve per forza essere noiosa.

p.bes

LUDOVICOVAN – EP (Nar)

La band è interessante, a cominciare dal fatto che prende il nome, italianizzandolo, da quello di Ludwig Van Beethoven, scegliendo per altro lo stesso cliché imposto da Stanley Kubrick nel suo capolavoro "Arancia Meccanica". Nell'ambiente musicale, però, un nome originale di solito non basta, e così i quattro componenti della band, dopo aver passato tanti anni a comporre canzoni e a suonare nei locali come tanti altri gruppi, sono finalmente riusciti a piazzare un loro disco sul mercato. Non un singolo. Non un album nel senso stretto del termine, ma un EP. Un formato che molto tempo fa andava per la maggiore, ma che col passare del tempo le case discografiche avevano lasciato un po' in sordina.

L'EP consente al gruppo di offrire un gustoso assaggio di ciò che potrebbe venire in seguito, dato che le quattro canzoni di cui è composto ("Cesare Blanc", "Turista Cosmico", "Una Gloriosa Sciagura" e "Il Peso di uno Sguardo"), più lo strumentale "Axis & Allies", sono trascinanti e lasciano intravedere un buon gusto per la modernità. EP è un disco molto piacevole da ascoltare, che non ha nulla da invidiare ai più blasonati gruppi stranieri, coniugando la musica d'importazione a degli ottimi testi in italiano. Progetti come questo vanno premiati.

p.bes

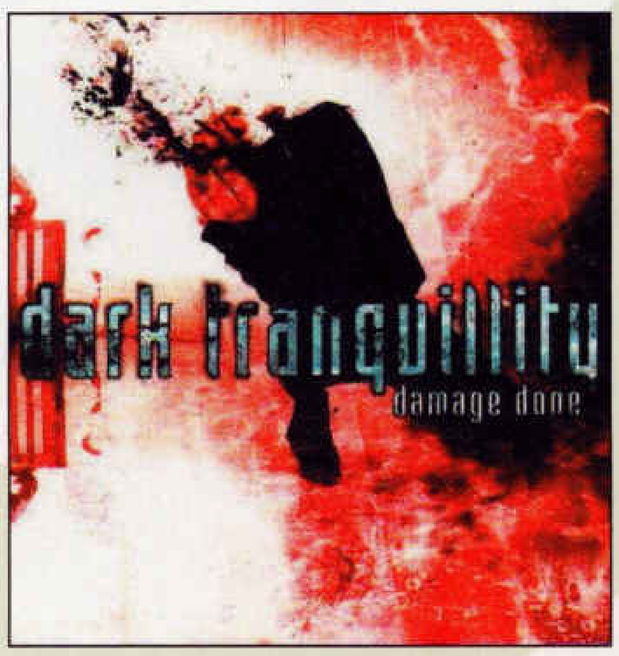
LA RECENSIONE DEL MESE DI...

PAOLO CUMIN

azmodan82@yahoo.com

Vuoi vedere la tua recensione stampata su TGM? Connettiti alla sezione Silver Club di TGM Online e scrivi la tua opinione nell'area Music Machine!

DARK TRANQUILLITY - DAMAGE DONE



Un album viscerale, un "return to form" degli svedesi portabandiera del 'Gothenburg Death Metal' (compagni di merende di gente come In Flames e Opeth), una piéce ricca di contrasti, veloce e smaccatamente metal. Mikael Stanne si allontana dai tecnicismi elettronici che avevano riempito il precedente album e confeziona un attacco sensoriale veramente notevole. La traccia d'apertura non lascia spazio ai tentennamenti: doppia cassa e chitarre vi stringeranno in una morsa irresistibile e la vostra testa non potrà fare altro che andare su e giù come animata di vita propria. "Hours Passed In Exile" è un bellissimo pezzo, ricco di start/stop folgoranti e un ritornello azzeccatissimo. Anche qui la velocità la fa da padrona ma c'è comunque il tempo di gustare il mosaico creato dalla voce di Stanne. Questa traccia e la numero 11 (White Noise, Black Silente) sono a mio avviso tra le migliori dell'album, che scorre fluido alternando velocità, brutalità e un quel pizzico di melodia che rendono da sempre i Dark Tranquillity maestri nel loro genere. Anche i testi non sono male, un filino più diretti rispetto ai voli pindarici dei primi album, in cui ritroviamo concretezza e poesia. Consigliato ai fan del genere, sconsigliato ai sostenitori di Britney Spears, Sean Paul e Beyoncè. Lapalissiano.

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

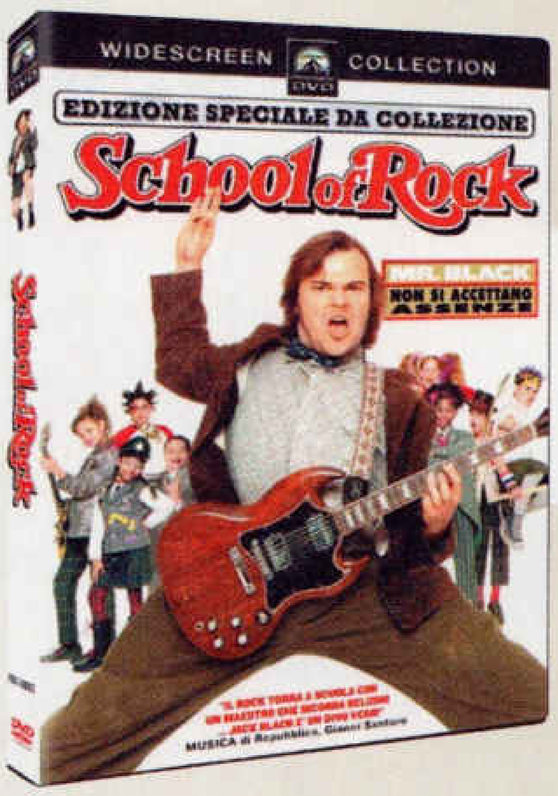
Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

Da questo mese saranno disponibili i primi DVD ad alta definizione, con una risoluzione quattro volte superiore a quella dei normali DVD, che permetteranno di sfruttare al meglio le potenzialità di TV al plasma e videoproiettori. Contemporaneamente verranno messi sul mercato i primi DVD Player e in seguito il sistema Windows Media Center, vere centrali di intrattenimento, compatibili con l'alta definizione. Il primo titolo sarà il western di Kevin Costner, Terra di confine: cosa non si fa, per smuovere il mercato... Naturalmente, non dimentichiamoci di "guardare" anche i film!

MOVIE MACHINE

SCHOOL OF ROCK Edizione Speciale (THE SCHOOL OF ROCK)

Ovvero, il rock come lotta al sistema ("il Potente"), che opprime l'individuo e ne limita la personalità. Dewey Finn è un chitarrista e cantante rock entusiasta ma musicalmente logorroico. Cacciato dal suo gruppo anche per mancanza di glamour, si improvvisa insegnante per pagarsi l'affitto. Finisce così in una prestigiosa scuola elementare, naturalmente severissima. Non essendo in grado di insegnare nulla, tranne il rock, decide di formare una sua band con gli ignari ragazzini. Assegna come compiti a casa i CD di Hendrix, Pink Floyd, Yes e Rush. Ma poco alla volta scopre in ciascuno degli alunni un grande talento, non solo musicale, riuscendo a far emergere da ognuno il meglio che può dare (a differenza della scuola che omologa e reprime...). Tutto questo naturalmente grazie alla musica rock, vero e unico vangelo da predicare. Finirà finalmente sul palcoscenico, in calzoncini stile Angus degli AC/CD.



La storia è scritta da Mike White, che nel film interpreta il mite e frustrato amico Ned Schneebly. Black non è Belushi (anche se vorrebbe...) ma è istrionico e bravo (e canta e suona il rock). Joan Cusak, meravigliosa caratterista, è la preside repressa che trarrà giovamento anche lei dalla ventata di vita che fa irruzione nella scuola. I ragazzini sono musicisti per davvero, selezionati fra 500 aspiranti. Nei titoli di coda a ognuno è concesso un assolo Come ottimo supporto, una colonna sonora di classici e le canzoni scritte per l'occasione, tutte sottotitolate anche nel film. L'audio rende bene sia i dialoghi che i molti momenti musicali. L'immagine è pulita e nitida. Extra abbondanti e vari: molte interviste, sequenze "dietro le quinte"e "follie" dell'irrefrenabile Jack Black. Bei menù.

SCHEDA

Regia: Richard Linklater
Cast: Jack Black, Joan Cusak
Distribuzione: Paramount
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 1.78:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento di regista e attore; commento dei ragazzi; le lezioni impartite a School of the Rock; il tributo di Black ai Led Zeppelin; il video; il diario dei ragazzi al Toronto Film Festival; il diario di MTV; trailer

€ 26,99

...E ALLA FINE ARRIVA POLLY (ALONG CAME POLLY)

Reuben è super-perito di una prestigiosa compagnia di assicurazione. Convinto che un accurato studio del rapporto vantaggio-rischio metta al riparo la vita da spiacevoli conseguenze, conduce un'esistenza prudente e misurata. Ma repressa e piena di complicazioni psicosomatiche.
Dopo il velocissimo fallimento del suo matrimonio (pur accuratamente calcolato), incontra Polly, sua ex compagna di liceo, ragazza solare e ottimista che vive alla giornata, pronta ad affrontare con entusiasmo gli inevitabili imprevisti della vita.
Sembra a Reuben l'ideale per ricominciare una relazione. Però le differenze fra i due sono abissali e, dopo imprevisti di ogni genere, la storia sembra concludersi. Ma, grazie anche a un furetto mezzo cieco, le cose si sistemeranno. Simpatica commedia, anche se la trama non eccelle per originalità, con dialoghi divertenti e le solite situazioni paradossali "alla Ben Stiller", nel suo consueto personaggio di frustrato imbranato e ansioso. Oltre a Stiller e una brillante Aniston, nel film c'è Philip Seymour Hoffman, che si conferma come uno dei migliori caratteristi dell'attuale cinema americano (Quasi famosi, La 25° ora, Magnolia). Il regista nonché sceneggiatore John Hamburg aveva in precedenza già lavorato al fianco di Stiller come autore, nei film Zoolander e Ti presento i miei.
Ottimo prodotto, per immagine pulita e definita, audio potente e ben distribuito ed extra divertenti e numerosi.

SCHEDA

Regia: John Hamburg
Cast: Ben Stiller, Jennifer Aniston, Philip Seymour Hoffman, Debra Messing, Alec Baldwin
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, croato
Schermo: 1.85:1
Audio: DTS 5.1, DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento del regista; prima del film, con opzione commento; scene eliminate ed errori; making of; speciale "Onofrio (il furetto) va ad Hollywood"

€ 25,50

LA CASA DI SABBIA E NEBBIA (HOUSE OF SAND AND FOG)

SCHEDA

Regia: Vadim Perelman
Cast: Jennifer Connelly, Ben Kingsley, Ron Eldard
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano
Schermo: 1.78: 1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento cast e regista; interviste; dietro le quinte; cast e crew

€ 23,20

Qualunque cosa succeda sarà un disastro: tratto dal romanzo di Andre Dubus, il film ci racconta una storia che sin dall'inizio intuiamo tragica. Kathy, una giovane donna allo sbando per motivi esistenziali, incapace di riprendere in mano la proprio vita, incappa nel meccanismo burocratico del comune dove vive e si vede mettere in vendita l'amatissima casa di famiglia.
Un uomo, Massoud Behrani, ex colonnello dell'aeronautica iraniana, fuggito in America dopo il crollo del regime, sopravvive con umili e pesanti lavori, nascondendo al mondo le drammatiche condizioni della sua famiglia dietro una facciata di apparente benessere. Con gli ultimi soldi rimasti, compera la casa a un'asta, entrando così in collisione con Kathy che sta facendo di tutto per rientrarne in possesso. Ma per entrambi la casa rappresenta molto di più di una semplice proprietà: spinti da un destino ineluttabile, entrambi scenderanno la china di un conflitto insanabile, dando il peggio di se stessi, in una illogica escalation di soprusi. Ottima la caratterizzazione di Kingsley, come sempre attore sensibile ed efficace. Immagine molto pulita e nitida, nel rispetto della fotografia originale, dai colori poco saturi e sfumati. Audio molto efficace, nei dialoghi e negli effetti. Extra buoni: le interviste sono con Connelly, Kingsley e Shohreh Aghdashloo, l'attrice iraniana che nel film è l'infelicissima moglie di Kingsley.

NED KELLY

SCHEDA

Regia: Gregor Jordan
Cast: Heath Ledger, Orlando Bloom, Naomi Watts, Geoffrey Rush
Prezzo: _. 25,50
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.35:1
Audio: DTS 5.1, DD 5.1
Dischi: 1
Extra: Ned Kelly nella cultura popolare; la vera Gang; confronto con l'artista; le locandine; trailer

€ 25,50

Nell'Australia del 1871, l'irlandese Ned Kelly a dodici anni è l'uomo di casa, che si occupa della madre e dei numerosi fratelli. Ingiustamente accusato di furto, viene arrestato e messo in galera. Quando ne esce, cerca di ricominciare una vita normale di duro lavoro, in mezzo a fame, stenti e soprusi. Ma non sarà possibile: perseguitato dai poliziotti locali sarà accusato ingiustamente e dovrà darsi alla fuga, insieme al fratello e due amici.
Dopo qualche anno di rapine in giro per il paese, diventato ormai una leggenda vivente, sarà catturato dalla polizia, dopo un assedio di tre giorni, e impiccato a 25 anni. Nella sparatoria finale, lui e i suoi compagni useranno un'armatura di loro invenzione, realizzata col ferro delle lame degli aratri, che è tutt'ora esposta in un museo. In Australia è diventato un eroe popolare, al quale sono dedicati mostre, libri e numerosi film. Il più celebre è quello del 1970, diretto da Tony Richardson e interpretato da Mick Jagger. Personaggio che si potrebbe gemellare con Billy the Kid, Kelly è un altro dei tanti eroi perdenti, vissuto dal popolo come una specie di Robin Hood. Film di australiani (sia il cast che il regista), Ned Kelly ingiustamente non è stato distribuito al cinema, pur essendo un prodotto realizzato con cura, ben interpretato, con bei costumi e bella musica. Di Orlando-Legolas sappiamo tutto, da apprezzare Heath Ledger nel doppiaggio originale, per la sua bella voce profonda.
Immagine pulita e ben definita, audio potente e ben distribuito, extra interessanti, specialmente la storia del bandito nell'immaginario popolare australiano.

UNA SCATENATA DOZZINA (CHEAPER BY THE DOZEN)

Tom Baker e sua moglie Kate hanno 12 figli e vivono felici e incasinati nella loro casa in campagna. Ma entrambi avevano qualche sogno nel cassetto, cui avevano rinunciata per amore della famiglia. A un tratto sembra che questi si possano avverare: Tom ottiene il posto di allenatore in un'importante squadra di Football, mentre Kate riesce a pubblicare il libro che stava scrivendo da anni e deve andare a New York per la promozione. Chiaro che Tom promette di occuparsi lui della meravigliosa ma infernale famiglia, che comprende anche un cane e una rana. Dopo un traumatico trasloco, la famigliola cerca di riassestarsi, ma mille problemi incombono, da quelli organizzativi più semplici a quelli esistenziali (ben più gravi). Si arriverà a rischiare lo sfascio ma alla fine tutto finirà per il meglio. Storia simpatica, un po' rovinata da un eccesso di messaggio conformista molto "all'americana", il film è liberamente ispirato alla pellicola del 1950 "Dodici lo chiamano papà", con Clifton Webb e Myrna Loy. Sempre piacevole Steve Martin, con un altro dei suoi personaggi teneri e comici. Nel film compare, anche se non accreditato, Ashton Kutcher, nel ruolo del vanesio e tonto fidanzato di Piper Perabo. Essendo attore in ascesa, oltre che fidanzato di Demi Moore, può ben accettare di farsi prendere in giro...
Immagine nitida e ben definita, nei brillanti colori originali, audio con i dialoghi in evidenza, ma efficace anche per i rumori ambientali. Extra abbondanti e divertenti: ci sono ben 11 scene tagliate o prolungate; gli speciali parlano di rane e uova, dell'esperienza famigliare del regista (che gli ha permesso di ricreare una famiglia così incasinata, fondendo il comico con il sentimentale), mentre "Creature" racconta dei due interpreti "non umani", il cane e la rana.

SCHEDA

Regia: Shawn Levy
Cast: Steve Martin, Bonnie Hunt, Piper Perabo
Distribuzione: Fox
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 1.85:1
Audio:DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento del regista e dei ragazzi e Piper Perabo; 11 scene inedite; 4 speciali: il backstage di alcune delle scene più divertenti; dallo storyboard allo schermo, i disegni

€ 22,99

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

Voi non lo sapete, ma questo Consolemania Corner è più pericoloso del solito. È pieno di messaggi subliminali. Crederete di leggere le recensioni dei principali titoli per console usciti di recente e invece vi troverete di fronte inviti a compiere nefandezze di ogni tipo. Tra pompieri, macchinine, macchinone, draghi, scimmioni e quant'altro, sarete inconsapevolmente indotti a comprare tutta la discografia di Al Bano. Terribile, eh?

FIREFIGHTER F.D. 18

Da grande volete fare il pompiere? Firefighter è il gioco che fa per voi! In effetti questo titolo di casa Konami è uno dei pochi a tentare qualcosa di originale, o almeno vagamente tale. Benché non sia certo il primo videogioco ad avere i pompieri come protagonisti, è uno dei pochi a essere usciti ultimamente. Per certi versi, si può dire che Firefighter F.D. 18 sia un adventure in 3D abbastanza classico, se non fosse che qui il vostro unico nemico sarà l'incendio. Il gioco consiste infatti nell'impersonare il pompiere americano Dean McGregor, impegnato a salvare delle persone rimaste intrappolate tra le fiamme. Per farsi strada nel fuoco, Dean ha il suo fido getto estintore, che viene utilizzato tramite una insolita (beh, più o meno) funzione del sistema di controllo. Infatti, potrete muovere Dean con la levetta direzionale sinistra e orientare il getto con la destra; questo è vero se non scegliete la versione più semplice del sistema di controllo (ce ne sono tre), che invece vi consente l'utilizzo del solo direzionale sinistro, più comodo ma meno versatile. Gli incendi hanno una barra di energia propria, che dovrete estinguere per terminare il livello. Tipicamente, le persone da salvare si trovano nel bel mezzo delle fiamme e vi basterà raggiungerle per metterle al sicuro. Ma non è così semplice: esiste infatti un limite di tempo, entro il quale la gente bloccata dal fuoco non può sopravvivere. E il brutto è che sforare questo tempo significa perdere la vita di una persona e trovarsi il game over di fronte. Non sono ammessi errori. Dean può utilizzare anche altri oggetti per farsi strada nei pericolosi ambienti in cui lavora: per esempio un'accetta per distruggere gli ostacoli. Da notare che tali oggetti possono essere cambiati solo accedendo a un apposito menu, mentre sarebbe stato più comodo adibire un tasto a questa funzione. Il maggior problema di Firefighter è la monotonia dell'azione: praticamente tutto il gioco consiste nell'andare a salvare gente imprigionata tra le fiamme e le uniche varianti sono il comportamento degli incendi e negli eventi collaterali che si verificano (esplosioni, crolli di edifici, detriti infuocati che vi appiccano le fiamme). Si può dire che alla Konami si siano sforzati di ideare un contesto insolito per i giochi di questo tipo e il risultato non è affatto male. Quello che gli preclude un voto più alto è, alla fin fine, l'eccessiva ripetitività.

PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 2
CARISMA 3
68

MASHED

Avete presente la saga delle Micromachines di Codemasters? No? Pazienza. Il fatto è che questo Mashed è un titolo che ne riprende il concept di base e che cerca di rinverdirne i fasti. In Mashed si disputano delle gare tra macchinine su percorsi brevi e rigidamente delimitati. La modalità in single player vi richiede di vincere queste competizioni, basate su regole varie a seconda della corsa specifica. Le condizioni di vittoria più comuni si basano sull'accumulo di punti: guadagnate punti (e ne fate perdere all'avversario) quando, durante una corsa, riuscite a distaccarlo di una certa distanza, solitamente determinata dal limite dello schermo (le auto vengono inquadrate tutte in una singola schermata). Quando questo accade, vi viene accreditato il punto e la gara si ferma, per poi riprendere con una nuova partenza da una posizione più o meno analoga a quella in cui si era bloccata. Il procedimento si ripete finché un concorrente non ha guadagnato la quantità di punti richiesta per la vittoria. È da notare che spesso vi troverete a concorrere contro più avversari, che avranno i punti in comune. In pratica, la vittoria temporanea di uno di loro darà punti a entrambi. È facile prevedere che, tanto maggiore sarà il numero degli avversari, tanto più difficile risulterà per voi riuscire a vincere. Anche perché Mashed non è certo un gioco per signorine: in alcune gare sono infatti presenti dei bonus, che si concretizzano in armi più o meno deleterie. Mine, mortai, lanciamissili e quant'altro potranno tutti essere usati per ostacolare gli altri concorrenti. Dato che basta distaccare gli avversari di una schermata per ottenere un punto, è intuitivo che basti un colpo in grado di rallentare momentaneamente l'avversario per metterlo definitivamente fuori gioco e progredire verso la vittoria. Ma ci sono anche metodi più drastici per vincere: le armi rallentano le auto, ma non le distruggono, quindi la conquista del punto non è scontata. È invece scontata nel caso riusciste a sbattere fuori pista una macchina, il che comporterebbe la sua eliminazione immediata. Come da tradizione, Mashed dispone di una divertente modalità multiplayer, che permette al gioco di dare il meglio di sé. Ma Mashed è parecchio spassoso anche giocato in single player. Sebbene non si distingua particolarmente dal punto di vista tecnico (ma nemmeno sfigura), la sua giocabilità è davvero notevole e la buona calibrazione della difficoltà assicura un'alta logevità.

XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 4
CARISMA 3
78

INDYCAR SERIES 2005

Vi è mai capitato di competere in una gara di indycar? In pratica consiste nel farsi una cinquantina (o anche più) di giri lungo una pista ovale. In macchina, ovviamente, a meno che non sappiate correre oltre i 350 km/h, che è la velocità media di queste competizioni. Indycar Series 2005 è il nuovo tentativo della Codemasters di catturare la forza, la viuuulenza e l'adrenalina delle gare di indycar. Il vostro compito sarà ovviamente quello di giocare un'intera carriera (ma non manca la possibilità di fare una corsa singola) di questa disciplina, affrontando gli avversari su percorsi corti, che dovrete rifarvi fino alla nausea. Invitante, eh? La prima cosa che salta all'occhio quando si comincia a giocare a IS2005 è la grafica, decisamente poco appariscente, per non dire inferiore alla media. Le auto sono poco dettagliate e, colori a parte, si somigliano tutte. Senza contare i fondali: dato che le gare si svolgono su tracciati brevi e poco vari, non c'è modo di mostrare grandi virtuosismi tecnici. Quando si arriva alla giocabilità, c'è una considerazione da fare al di sopra di ogni altra: IS2005 NON è un gioco per persone poco pazienti. Anche al livello di difficoltà inferiore, gli avversari sono mostruosamente abili. Sono sempre e comunque più veloci di voi e non commettono quasi mai degli errori. Errori che, anche quando presenti, hanno sempre conseguenze meno gravi dei vostri (leggi: fanno perdere meno tempo a chi li commette). Per le prime partite, la priorità non sarà vincere le gare, ma non essere doppiati. IS2005 mostra il proprio valore solo sulla lunga distanza. Se avrete la pazienza di incaponirvi sul sistema di controllo, potrete anche divertirvi, cercando una strategia che vi permetta di sfruttare, per esempio, la resistenza all'aria ridotta che si guadagna mettendosi in coda a un'altra auto. Esiste anche un tutorial molto completo che vi spiega le meccaniche del gioco, ma, indipendentemente dal decidere o meno di usarlo, le prime partite a IS2005 sono una frustrazione continua. Insomma, non è il tipo di gioco che si prova in negozio e si decide di comprare. È proprio questa sua totale mancanza di immediatezza a impedirgli un voto più alto, che potrebbe meritarsi per il modello di guida, arcade ma coerente con alcune leggi fisiche elementari, e per l'enorme longevità (che deriva però in buona parte dalla cattiva calibrazione della difficoltà). Ah, nel caso vi interessi, questo gioco ha le licenze ufficiali delle scuderie di indycar. Meglio che un calcio nel posteriore, come direbbe qualcuno di mia conoscenza.

PS2 / XBOX

QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	2
SONORO	3
GIOCABILITÀ	2
LONGEVITÀ	4
CARISMA	3

65

DRIV3R

Ci sono molte cose da dire quando ci si trova davanti un titolo del genere. E, forse proprio per questo, si ha sempre paura di tralasciare qualcosa. Quindi, giusto per essere sicuro che il concetto di base vi arrivi in tutta la sua interezza, comincio dalla fine e ve lo scrivo chiaro: la Atari ha toppato di brutto. La serie dei Driver, che si era conquistata un seguito notevole nel corso degli anni (dal primo episodio, uscito in sordina su PSX, ne è passata di acqua sotto i ponti), è stata spazzata via dall'uscita di questo terzo episodio, che si dimostra decisamente al di sotto delle aspettative. Driv3r è fondamentalmente un action in terza persona che si rifà prevalentemente al pluriosannato modello di gioco stabilito da GTA3: nei panni del vostro personaggio, dovrete girarvi un'ampia città e compiere delle missioni che vi saranno assegnate man mano che proseguirete (a differenza di GTA3, però, queste missioni sono rigidamente ordinate secondo uno schema preciso). Tali missioni consistono tipicamente in inseguimenti in auto, scontri a fuoco, ricerca di posti e/o oggetti e così via. Per compierle dovrete muovervi da un capo all'altro del centro abitato a bordo di un qualche veicolo, che può essere l'auto legittimamente vostra (perché di vostra proprietà o perché vi è stata prestata dalla polizia - di cui fate parte - per esempio) oppure una che decidete di rubare a qualche passante. Oltre alle macchine, potrete guidare anche imbarcazioni e motocicli vari, senza contare i mezzi più pesanti, quali camion e autobus. Ma torniamo al fulcro della recensione: perché Driv3r è un brutto gioco? Penso che il difetto principale stia nei numerosi bug che lo affliggono. Principe tra i quali è la vista a raggi X, ovvero un espediente che permette di vedere attraverso i muri se ci si pone in alcune opportune posizioni. Fatto non voluto, ovviamente. Ma si potrebbe continuare per un bel po' di pagine, tra cattiva gestione della telecamera, pop up continuo e inarrestabile, animazioni poco convincenti, rallentamenti (o blocchi totali del gioco) periodici... Meno male che c'è l'autosave. Dulcis in fundo, il sistema di controllo presenta diverse imprecisioni e non sempre a un determinato comando corrisponde la stessa azione, dipende essenzialmente dall'umore del programma in quel momento. Sto scherzando, ma neanche tanto. L'unico modo per divertirsi con Driv3r è usare la modalità di gioco che permette di girare liberamente per la città sfuggendo alla polizia... Per il resto, questo terzo episodio dell'ormai non più gloriosa serie può tranquillamente restare sugli scaffali dei negozi.

XBOX / PS2

QUALITÀ/PREZZO	1
GRAFICA	2
SONORO	2
GIOCABILITÀ	2
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

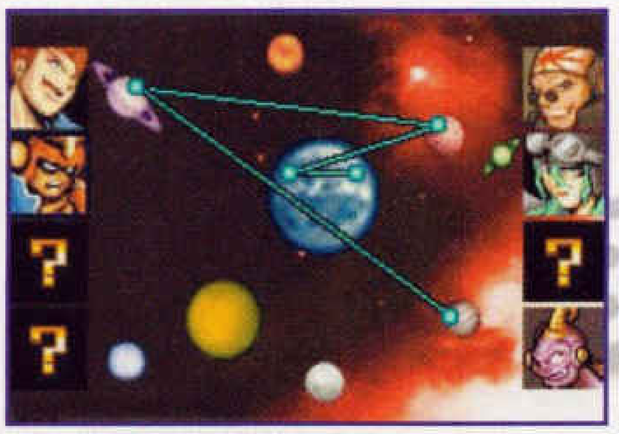
51

MARIO GOLF - TOADSTOOL TOUR

Vi piace giocare a golf? Sì? Bene! No? Affari vostri! Se avete un GameCube e volete l'ultimo titolo di Mario, infatti, sappiate che è dedicato proprio a questo mazzuolatorio sport, che consiste fondamentalmente nel dire il nome di qualcosa da mangiare mentre si colpisce una pallina con una mazza. Se poi si vuole essere particolarmente perfezionisti, si può anche cercare di far cadere la pallina in una buca entro un numero predefinito di colpi, ma queste sono sottigliezze. Riprendendo la tradizione del primo Mario Golf per Nintendo 64, questa versione per GameCube ci mette nuovamente alla guida dei personaggi classici dell'universo di Mario (tra cui spiccano Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Waluigi e altri) chiedendoci di vincere classiche gare di golf in varie salse. Il punto forte del gioco, prevedibilmente, è la grande immediatezza, che consente anche a chi non sa niente dei titoli di questo tipo di entrare subito nel vivo dell'azione. E, di fatto, Mario Golf NON è un gioco di golf in senso stretto. Sebbene ci sia da tenere presenti elementi quali la forza e la direzione del vento, la pendenza del terreno e la potenza da imprimere ai colpi, questi fattori non hanno lo stesso peso che invece esercitano sui golfistici classici. La loro rilevanza è decisamente più blanda e il discostarsi dalla simulazione di Mario Golf è reso evidente anche dal fatto che penserà il gioco a scegliere di volta in volta il tipo di mazza da utilizzare. Questo non è un difetto in sé, giacché si tratta di una scelta volta alla massima giocabilità; può però suscitare qualche perplessità in chi si interessa ai titoli di golf veri e propri (ma al Raffo è piaciuto, quindi…). Mario Golf ha diverse modalità, tra cui il torneo, le gare uno contro uno e una serie di sottogiochi che, in realtà, non brillano particolarmente (costituiscono delle varianti piuttosto monotone). Si può dire che Mario Golf sia più un party game che un golf game (è possibile giocare i quattro, il che la dice lunga), ed è anche molto ben fatto, come da tradizione Nintendo. Buona qualità tecnica, divertimento in gran quantità, soprattutto in gruppo (mentre in single player non è sempre il massimo). Praticamente indispensabile se giocate regolarmente con gli amici, consigliato in qualsiasi altro caso.

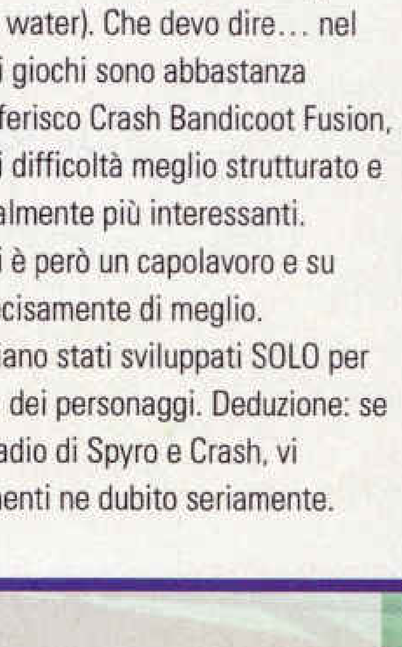
F-ZERO GP LEGEND

Siete stanchi di Schumacher? Volete dare il fatto suo a Montoya? Volete far mangiare la vostra polvere a Barrichello? Affari vostri, non potete. Se però vi accontentate di giocare con il GameBoy Advance, potete cimentarvi con l'ennesimo capitolo della longeva saga di F-Zero. Nata su Super Famicom per dare un assaggio delle capacità dell'allora leggendario Mode 7, F-Zero si è da tempo imposta come una delle serie di punta della Nintendo, una di quelle che vengono sfruttate fino alla nausea e che vengono inevitabilmente idolatrate oltre ogni ragionevole limite da certa gente. GP Legend, per essere precisi, è il secondo F-Zero a fare la propria comparsa su GBA; come tutti i suoi predecessori, prevede che guidiate un'auto futuristica su tracciati ad alta velocità. Le modalità principali sono lo story mode e il campionato: nel primo dovrete correre una serie di gare, solitamente orientate sul superamento di un determinato avversario, collegate da una storia di fondo; nel secondo, avrete il compito di vincere diverse competizioni composte da più corse a punti. Le competizioni in questione si dividono per livello di difficoltà e per valore del trofeo da conquistare (e questa è sostanzialmente un'ulteriore suddivisione basata sulla difficoltà). La forza di F-Zero resta sempre la grande giocabilità, che ha subito variazioni minime rispetto agli episodi precedenti, ma che comunque è ancora di alto livello. Tra le variazioni più significative c'è la comparsa di una barra di energia, che determina la resistenza del vostro mezzo e diminuisce con le collisioni: ovviamente, il suo esaurimento comporta la distruzione dell'auto. Prima delle gare del campionato, inoltre, è possibile regolare il veicolo per renderlo più veloce sacrificando la ripresa (o, al contrario, fargli guadagnare in ripresa e diminuirgli la velocità). Rispetto al precedente F-Zero su GBA, inoltre, bisogna giocare molto con i tasti dorsali per mantenere una tenuta di strada decente, il che è inizialmente scomodo ma funzionale con l'abitudine. Un buon gioco senza dubbio, ma non mi sento di andare oltre il 75. Un po' perché F-Zero è sempre quello e tanti saluti; un po' perché lo story mode non aggiunge granché al gioco e risulta alla fine poco accattivante. È comunque un titolo indicato agli amanti dei giochi Nintendo, che non si lasceranno sfuggire questa nuova reliquia; se però avete già un altro F-Zero, pensateci bene.



SPYRO FUSION & CRASH BANDICOOT FUSION

Crash Bandicoot e Spyro, protagonisti rispettivamente di Crash Bandicoot Fusion e Spyro Fusion, tornano alla ribalta con due titoli dal gameplay identico, nei quali cambiano solo il protagonista e alcune situazioni. Ripto e Cortex hanno unito le forze e vogliono liberarsi definitivamente di Spyro e Crash; i due eroi dovranno quindi cooperare per sconfiggere gli ormai comuni nemici. CBF e SF sono due platform dalla struttura identica, ciascuno dei quali ha per protagonista il personaggio che gli dà il nome; le sequenze narrative sono comuni (nel senso che raccontano la stessa storia e gli stessi eventi), ma cambia il punto di vista, a seconda del tizio che usate. I due giochi sono però completamente indipendenti e possono essere giocati separatamente l'uno dall'altro. Entrambi i giochi si basano su livelli chiusi, che devono essere sbloccati affrontando un numero variabile di sottogiochi, i cui accessi sono nascosti all'interno dell'area da esplorare. Sebbene le meccaniche siano molto simili, ciascun personaggio mantiene caratteristiche proprie distintive, derivate dai precedenti giochi della serie (Spyro soffia fuoco e svolazza, Crash gira su se stesso). A propria volta, ciascuno dei sottogiochi disponibili deve essere sbloccato tramite la raccolta di bonus differenti a seconda del gioco, che fungono da "chiave" e che devono essere raccolti in una certa quantità per essere utili. Tali bonus rappresentano anche l'unità monetaria, da spendere al negozio del Riccone, storico personaggio della saga di Spyro, per comprare delle figurine che rappresentano i protagonisti o i nemici in varie circostanze (no, non c'è Spyro seduto sulla tazza del water). Che devo dire… nel complesso, entrambi i giochi sono abbastanza anonimi; tra i due preferisco Crash Bandicoot Fusion, perché ha un livello di difficoltà meglio strutturato e dei sottogiochi generalmente più interessanti. Nessuno dei due titoli è però un capolavoro e su GBA si può trovare decisamente di meglio. L'impressione è che siano stati sviluppati SOLO per sfruttare la popolarità dei personaggi. Deduzione: se siete fan all'ultimo stadio di Spyro e Crash, vi interesseranno, altrimenti ne dubito seriamente.



DONKEY KONG COUNTRY 2

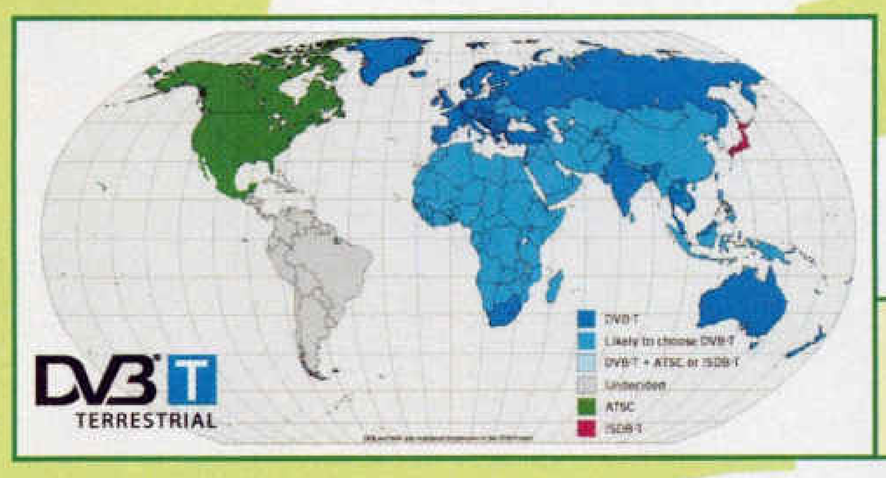
Prima o poi finiranno. Un giorno o l'altro, convertiranno per GameBoy Advance tutta la softeca per Super NES, e allora dovranno decidersi a fare qualcosa di nuovo (a dire la verità, stanno già convertendo anche roba per Nes, ma tant'è).Quando quel giorno arriverà, probabilmente l'ultimo portatile di casa Nintendo avrà già terminato il suo ciclo vitale, giungendo a una fine inevitabile e inchiappettando bellamente tutti quelli che, come il sottoscritto, si aspettavano di vederci qualcosa di veramente nuovo e interessante. Prima che quel giorno arrivi, però, dovremo giocare con tante altre conversioni da Super NES, come per esempio questo Donkey Kong Country 2, che, al tempo della sua uscita sulla vecchia console, si impose come degno seguito del suo predecessore. Ma i tempi cambiano, e i videogiochi anche. Quello che un tempo si poteva dire uno dei migliori platform in circolazione, con una grafica prerenderizzata assolutamente fuori parametro per l'epoca, è oggi un piattaformico in due dimensioni relativamente banale. Banale ma comunque abbastanza divertente da invogliare a giocare, almeno per un po'. DKC2 vi mette nei panni di uno scimmione mangiabanane che si muove tra piattaforme e nemici. È possibile stendere i cattivi tramite il classico salto in testa, o, in alternativa, afferrare degli oggetti e scagliarli contro i nemici. Sarete accompagnati da un'altra scimmia, che potrà a sua volta essere afferrata e scagliata come un'arma offensiva. Per il resto, è il solito tran-tran: salta da una piattaforma all'altra, afferra un paio di oggetti, gioca qualche sottogioco, buttati dalla finestra nella fogna di Calcutta (messaggio subliminale sovversivo) e via di questo passo. Questo gioco, uno dei fiori all'occhiello del Super NES, graziato da voti altissimi da tutte le riviste specializzate, sembra mostrare ora tutti i suoi punti deboli, forse perché il paragone con altre produzioni più recenti è inevitabile, forse perché il livello di difficoltà non è mai stato granché ed effettivamente c'erano dei punti in cui la frustrazione raggiungeva livelli non trascurabili. DKC2 resta un buon titolo, ma non è un acquisto indispensabile.

Tecnotigiemme

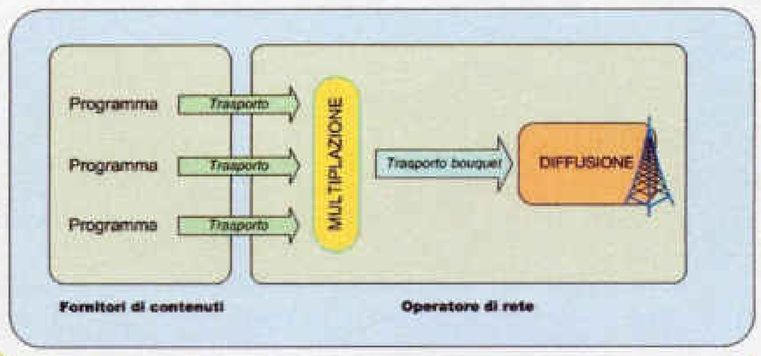
Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

A partire dallo scorso mese di gennaio, anche in Italia è iniziata ufficialmente la transizione verso il digitale delle trasmissioni televisive terrestri. La stampa generalista non ha esitato a parlare di "rivoluzione mediatica". Sarà davvero così?

Lo standard DVB (Digital Video Broadcasting) prevede che le trasmissioni televisive digitali possano essere veicolate attraverso tre differenti tipologie di rete: via satellite (DVB-S), via cavo (DVB-C) o via etere (DVB-T). L'esordio della TV digitale in Europa risale al 1994, anno in cui hanno preso il via le prime trasmissioni digitali satellitari. Per quanto riguarda la versione terrestre dello standard DVB, il primo Paese a farne uso è stato l'Inghilterra. Il servizio, lanciato nel 1998 in occasione dell'anniversario della televisione a colori, copre attualmente circa il 10% della popolazione e offre ben 26 programmi gratuiti. Quasi dovunque nel resto d'Europa il digitale terrestre si trova ancora in uno stato embrionale. Stupisce quindi che l'Italia, solita nel recepire ogni innovazione tecnologica con notevole ritardo rispetto agli altri Paesi Europei, in questa occasione si stia dimostrando particolarmente attiva nel promuovere la diffusione della TV digitale. Infatti, in base alle regole stabilite dalla legge n.66/2001, il termine ultimo per la cessazione delle trasmissioni analogiche è fissato per il 31 dicembre del 2006. Entro questa data il segnale digitale terrestre dovrebbe (il condizionale è d'obbligo in questi casi...) arrivare a coprire l'80% circa del territorio nazionale.



Dalla cartina è possibile constatare la diffusione della televisione digitale terrestre in ciascuno dei cinque continenti.



L'operatore di rete ha il compito di procedere alla divisione dei programmi su di un unico canale e alla trasmissione di quest'ultimo nell'etere.

ASPETTI TECNICI

Fino a una decina di anni fa la TV digitale non era presa molto in considerazione. La causa principale di questo scetticismo va ricercata nel fatto che, con i mezzi dell'epoca, un solo canale digitale avrebbe occupato una banda più ampia di quella necessaria a trasmetterlo in analogico. Negli ultimi anni, in seguito al repentino sviluppo delle tecniche di compressione dei segnali audio/video, la situazione è nettamente cambiata. Per dare un'idea dell'importanza rivestita dalle più recenti tecniche di compressione nella diffusione della TV digitale , si tenga presente che il segnale video ITU-R BT601, utilizzato sia dal DVD che dal formato "Main Level" (720x576 pixel) del DVB, per poter essere trasmesso senza alcuna compressione necessiterebbe di una banda di oltre 200 Mbit/s. Grazie alla tecnologia MPEG-2, senza gravi rinunce dal punto di vista qualitativo, è possibile ridurre la banda necessaria a trasmettere lo stesso segnale di oltre il 90%. Affinché la compressione possa adattarsi alle diverse esigenze richieste da questo settore, lo standard MPEG-2 prevede diversi profili di utilizzo. Per esempio, nel caso del DVD, per garantire una elevata qualità del segnale e, al tempo stesso, una durata di tutto rispetto, si è scelto di utilizzare la compressione MPEG-2 a bit-rate variabile con picchi di 10 Mbit/s. Nel caso del DVB si è preferito utilizzare la tecnica di compressione MPEG-2 a flusso costante, sicuramente meno efficiente, ma comunque idonea a garantire una qualità superiore a quella del segnale analogico. Il bit-rate utilizzato da ciascuna emittente varia da operatore a operatore e dipende dal numero di programmi trasmessi attraverso lo stesso multiplex. In generale, comunque, è ragionevole stimare un flusso video di circa 5 Mbit/s per ogni emittente. Oltre al "Main Level", lo standard DVB-T prevede ulteriori tre formati: "Low Level" (352x288 pixel), "Hight 1440" (1440x1152 pixel) e "Hight Level" (1920x1152 pixel). È evidente come gli ultimi due rappresentino formati HDTV (ad alta definizione) e necessitino di una banda decisamente più ampia rispetto alle trasmissioni

Per usufruire della TV digitale è sufficiente il tradizionale impianto di ricezione e un decoder posto fra la presa d'antenna e il televisore. Quello in foto è il Nokia Mediamaster 310T.

L'MHP è la piattaforma adoperata dal digitale terrestre per le applicazioni interattive e multimediali: servendosi di una linea di ritorno è possibile interagire con i programmi e accedere ai servizi di e-goverment.

SDTV (a risoluzione standard).
Per quanto riguarda la compressione dell'audio, lo standard DVB si serve della codifica MPEG layer II (nota anche come MUSICAM), già trattata lo scorso mese in occasione del DAB. Lo standard DVB prevede inoltre la possibilità di trasmettere un segnale multicanale o, in alternativa, diversi flussi audio per una singola trasmissione (caratteristica ben nota ai possessori di impianti satellitari).
Il P.N.F (Piano Nazionale per l'assegnazione delle frequenze) ha assegnato alle trasmissioni digitali terrestri tre bande già utilizzate dal servizio televisivo analogico. Nello specifico si tratta delle bande VHF-III (da 174 MHz a 223 MHz), UHF-IV e UHF-V (da 470 MHz a 854 MHz). In teoria saranno quindi disponibili 54 canali (48 in banda UHF e 6 in banda VHF) con un'ampiezza di 8 MHz ciascuno. In realtà, dato che la rete nazionale prevede l'impiego di tre diverse frequenze per ogni rete di trasmissione, il numero di canali disponibili sarà limitato a 18. Dodici di questi saranno riservati alle emittenti nazionali, i restanti 6 a quelle regionali. Considerando che nella banda corrispondente a ciascun canale possono essere trasmessi in media cinque diversi programmi digitali, il numero complessivo delle emittenti dovrebbe essere circa 90 (60 nazionali e 30 regionali). Queste cifre comunque sono puramente indicative in quanto non tutte le emittenti utilizzano lo stesso bit-rate e, soprattutto, il flusso utile di ciascun canale è strettamente correlato al sistema di modulazione adoperato (QPSK, 16 QAM o 64-QAM)

Grazie al TwinHan VisionDTV il segnale digitale terrestre può essere visionato anche sul proprio PC. Purtroppo, non supportando le applicazioni MHP, non è possibile acquistarlo usufruendo del contributo governativo.

Multiplex Nazionali	Canali ricevibili già in analogico	Nuovi canali	Radio
Mux Dfree	Canale 5 Italia 1 SI Dfree	LCI Dfree Radio Italia tv	
Mux LA7/MTV	LA7 MTV Italia		
Mux Mediaset	Rete 4	24ore.tv Class News Coming Soon BBC World VJ TV	
Mux A - Rai	RaiUno RaiDue RaiTre		
Mux B - Rai		RaiSportSat RaiNotizie24 Rai Edu1 RaiUtile RaiDoc	Radiouno Radiodue Radiotre FD auditorium

Nella tabella sono elencati tutti i programmi televisivi trasmessi dai MUX con copertura superiore al 50% della popolazione.

I VANTAGGI PER L'UTENTE FINALE

Com'è logico attendersi, la transizione verso il digitale è in grado di apportare notevoli benefici dal punto di vista tecnico. Innanzitutto la resa visiva risulta decisamente superiore a quanto offerto dall'analogico poiché il segnale digitale non è soggetto ai fenomeni di riflessione tipici delle reti analogiche. Questo consente di eliminare il fastidioso fenomeno delle doppie immagini che tutti ben conosciamo. Inoltre, utilizzando una connessione RGB o S-Video tra il decoder e il televisore, è possibile evitare i disturbi fra i segnali di luminanza e crominanza che affliggono le trasmissioni tradizionali. Anche la qualità audio è certamente superiore per pulizia e dettaglio a quanto offerto dall'attuale servizio analogico.
Un altro vantaggio è il fatto che, con il digitale, il rapporto segnale/rumore è elevato su tutta l'area di copertura di ciascun ripetitore.

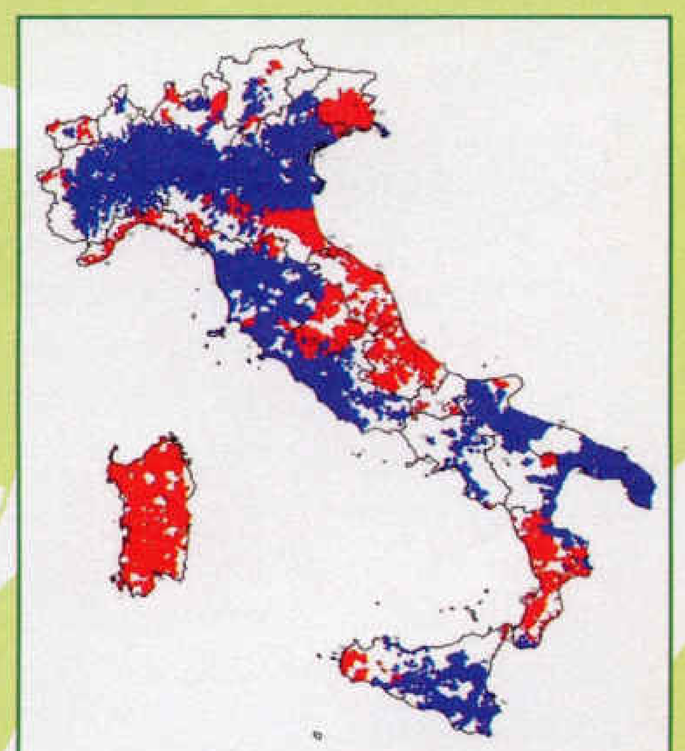
dgtv

Per la televisione digitale terrestre

Dgtv è il consorzio che riunisce i quattro operatori di rete nazionali (Rai, Mediaset, Telecom e Dfree) con lo scopo di coordinare la fase sperimentale del digitale terrestre.

LA SITUAZIONE IN ITALIA

A pochi mesi dalle prime trasmissioni in digitale si è giunti già a 21 programmi disponibili. Per quanto riguarda la copertura, secondo gli ultimi dati forniti dal consorzio Dgtv, oltre il 50% della popolazione è attualmente in grado di ricevere il segnale digitale. Per favorire la diffusione del nuovo standard televisivo, con l'ultima finanziaria, il Governo ha stanziato un incentivo di 150_ per tutti coloro che dal 1° Gennaio di quest'anno hanno acquistato un decoder digitale. La promozione è valida esclusivamente per i decoder "interattivi" (che supportano cioè lo standard MHP) e sarà limitata ai primi 700.00 decoder venduti. L'unico requisito necessario per usufruire del contributo è l'essere in regola con il pagamento del canone RAI per l'anno 2004.
A giudicare da questi dati sembrerebbe di poter stilare un bilancio tutto sommato positivo di questi primi sei mesi. In realtà l'arrivo del digitale terrestre non ha mancato di suscitare dubbi e polemiche da parte dell'opinione pubblica. Malcontenti, questi, sostenuti dalle associazioni dei consumatori che continuano a mettere in guardia dalle cosiddette "verità nascoste" della TV di nuova generazione. A loro modo di vedere, gli spot pubblicitari che imperversano sulle reti nazionali lasciano credere che il digitale terrestre sia una realtà operante già in modo ottimale e, soprattutto, sia una tecnologia del tutto gratuita. Entrambe le cose non corrispondono alla realtà. Infatti, come previsto dalla già citata legge n.66/2001, fino al Luglio del 2005, le trasmissioni digitali avranno carattere esclusivamente sperimentale. Allo stesso modo nessuno si è preoccupato di informare i cittadini dei costi derivanti dall'utilizzo del canale di ritorno e di quelli necessari per adeguare al nuovo standard gli impianti di ricezione più datati.
In molti, inoltre, si lamentano del fatto che in Italia si stia puntando troppo sull'interattività a discapito di altri fattori quali il multicanale e l'alta risoluzione. Soprattutto quest'ultima, come già accaduto negli Stati Uniti e in Giappone, avrebbe apportato una ventata di aria fresca nell'intero settore dell'elettronica di consumo. E invece ci tocca accontentarci ancora una volta del solito formato 4/3, dell'audio stereofonico e della bassa risoluzione.
Per non parlare poi della tanto sbandierata pluralità di informazione. Al momento, oltre ai 9 programmi nazionali visionabili in analogico, vi sono esclusivamente una dozzina di emittenti operanti già da tempo sul sistema satellitare. In conclusione, più che di rivoluzione, sarebbe il caso di parlare dell'ennesima occasione mancata...



Nelle zone della penisola contrassegnate dal colore blu è già possibile ricevere i programmi digitali dell'operatore Dfree. Le zone rosse saranno raggiunte dal segnale nell'immediato futuro.

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** dal momento che siete lettori fedeli, inserite il cd nel caddy e volate nell'area Premium del sito. Sarete delle persone migliori e magari riuscirete a piazzare il vostro nuovissimo 486 usato solo una volta [ah, l'autoironia...].
- **TGM MAIL: ATTENZIONE, L'INDIRIZZO É tgm.mail@xenia.it!** Caldo come non mai, in attesa di qualche refrigerante missiva.
- **RAFFOSENTIQUA:** ignorate la temerarietà, tanto state solo scrivendo una lettera; se dopo la rilettura qualcosa non vi torna speditela a **raffosentiqua@xenia.it**

Prosopopea
22 Luglio 2004
(Qualcosa di nuovo)

Ho preso ormai l'abitudine di spulciare con cadenza quotidiana l'editoriale di Tgm Online ed è così che in mattinata mi sono trovato, non senza avvertire un brivido di inatteso piacere, a leggere un paio di considerazioni del nostro Gaburri (la cui latitanza tra queste pagine - lo riconoscerete - ci reca immani sofferenze); si ciarlava di libri elettronici e tecnologia per la stampa su richiesta.
Tralasciando le varie considerazioni circa i libri elettronici e i tentativi del sottoscritto di abbinarli a qualche valido motore di sintesi vocale (cosa non si fa per alleggerire i propri fondi di bicchiere), il successivo volo pindarico ha preso la direzione del videogioco. Sarà stata l'aria che tira da quelle parti (dopotutto di che vogliamo parlare sul sito?), sarà stato il caldo, ma mi sono ritrovato a pensare alle innovazioni dei videogiochi negli ultimi anni e alla loro intrinseca utilità.
Nei giorni di gestazione di Doom 3 ho ricordato dunque l'avvento dello sparatutto in soggettiva, quindi del 3D reale (per quanto tempo siamo andati avanti a sottolinearne la falsità nei motori grafici dei titoli via via in uscita?) e delle risorse richieste. Guarda un po', nel periodo universitario, discutevo appunto con il Gaburri circa la necessità della terza dimensione nei videogiochi, in particolare le simulazioni calcistiche (oggi, pensando alle avventure grafiche riprendo a bramare fondali disegnati a mano). Se il 3D si faceva reale il tempo degli strategici non era da meno e quindi salutavamo la drastica diminuzione della modalità a turni e delle caselle per muoverci liberi sugli scenari.
Guarda un po' proprio in questi giorni sto giocando Beyond Divinity, titolo a là Diablo che nel suo essere ostico ci consiglia e in effetti costringe a mettere in pausa con una frequenza preoccupante (al punto da pesare in modo specifico sullo stile di gioco), per pianificare movimenti e ripristinare l'energia.
La terza dimensione ha fatto il suo ingresso nel mondo della strategia diventando rilevante tra le colline di un campo di battaglia o determinante negli spazi profondi di un Homeworld. I giochi stessi si sono modificati nella loro essenza mutando il loro status di black-box costruiti dai programmatori e forniti all'utente chiavi in mano (o quasi, considerati i bachi...) in qualcosa di perennemente modificabile; dapprima nelle mappe, quindi nei parametri basilari e addirittura nelle regole.
Poi la connessione permanente alla rete ha fatto la sua parte arricchendo inizialmente le strutture esistenti di epici scontri tra avversari umani distanti migliaia di chilometri e poi creando di fatto nuove strutture di gioco, dando vita al genere dei giochi di ruolo online e recentemente al fenomeno delle comunità legate a meccanismi semplici (Gunbound).
Insomma, queste righe vogliono essere solo una manciata di spunti lontani dall'essere esaustivi; quello che vi chiedo è: a valle della vostra esperienza e memori dello stupore dinanzi a ciascuna delle innovazioni cui avete assistito, quale trovata ritenete più incisiva alla sostanza del videogioco? Quale folgorante idea ha messo al nostro media preferito le ali più di ogni altra?
In particolare, valutando gli ultimi mesi riuscite a scorgere qualche altra pensata di particolare rilievo oppure il combustibile della genialità è terminato? Quale è stata l'ultima in ordine di arrivo?
Bene, ora che vi ho servito un buon argomento per tenere in caldo le cervella durante il pericoloso raffreddamento autunnale, posso anche dileguarmi e quando dico dileguarmi intendo proprio farmi liquido dinanzi a un Agosto ancora tutto da affrontare.
Ascelle in fuori, ovviamente.
Massimo Svanoni

FORSE È MEGLIO CHE IL VIDEOGIOCO RIMANGA SOLO UN DIVERTIMENTO
MARK AMENDOLA

ArFaGeDDon

"Ormai le riviste cartacee sono diventate cataloghi allegati ai giochi in regalo" - (con qualche errore di trascrizione) - Mao durante l'ultima riunione
"Quest'uomo è matto, prenderò provvedimenti" - il pensiero del ToSo, preso a spulciare le mail dal suo palmare

Salute a voi redattori di TGM, sommi rappresentanti dell'universo videoludico.
Indegnamente vi invoco per chiedervi di prendere in considerazione la pubblicazione di qualcuno dei seguenti titoli (il segno * indica i più attesi), magari con mod ed espansioni.
Come potete vedere, c'è una netta maggioranza di GdR: Arcanum, Baldur's Gate 1, Baldur's Gate 2, Clive Barker's Undying (*), Dungeon Siege (*), Evolva (*), Fallout 2, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII (*), Gunship (*), Icewind Dale II, MechWarrior IV : Mercenaries (*), Neverwinter Nights (*), Planescape: Torment (*), Revenant, Siege of Avalon, Summoner (*), Technomage, The Elder Scrolls III : Morrowind (*), Ultima IX: Ascension (*).
Nel caso dei titoli su più di 2 CD, perché non fate un'edizione speciale, qualcosa sulla falsa riga di PCACTION GAME? Credo che sarebbero in molti ad apprezzarlo e spenderebbero volentieri qualche euro in più pur di mettere le mani su titoli di questo calibro.
Ciao e grazie di tutto il tempo concessomi, il vostro indegno seguace.
ArFaGeD

QUANDO SI MUOVONO NOMI QUALI SONY, NOKIA E COMPAGNIA BELLA NON CI VUOL TANTO AD IMMAGINARE QUALI SARANNO I NOSTRI GUSTI FUTURI
SERGIO DONATO

PS: Sapreste dirmi dove posso trovare notizie su Sacred, la leggenda dell'arma sacra (soluzioni, tips, cheat e compagnia briscola).

PPS: Sapete se esiste qualche videogioco per PC basato sul manga di Takaya Yoshiki, Guyver?
Suppongo che ne verrebbe un bel action/rpg: per un titolo simile il sistema di controllo di Evolva andrebbe più che bene, magari eventualmente con l'aggiunta della sezione di Impossible Creatures in cui si fondono le caratteristiche delle varie creature (magari aumentandone la varietà e usando più di due creature per volta). Voi che ne dite?

Ehi, hai notato il catalogo allegato al gioco in regalo? Volevo dire la rivista, pardon. C'è anche quella, sai, e - ti dirò - dentro ci sono delle cose belle. Tipo le rubriche (che andrebbero consegnate per tempo... lo so, Tosino, lo so) o, chessò, le recensioni, le anteprime, colori che si mescolano a pensieri, cose così. Sai, noi redattori siamo imperdonabili romanticoni e amiamo crogiolarci nella convinzione di essere letti, ovunque capiti.
Adesso hanno tirato fuori il fenomeno dell'hand-held (vedi prosopopea di luglio) per cercare di fregare il nostro ego bambino ma è una cosa dura da uccidere, non fosse altro per il solo fatto che siamo qui a giocare, a trent'anni suonati (DONG).
Comunque tu sei il lettore e hai tutto il diritto di non leggere, per citare Pennac. Noi ci teniamo ai diritti del lettore e per quanto riguarda il diritto al bovarismo trovate ben due pagine a dimostrarlo. Per il resto potete spizzicare, saltare le pagine ed eventualmente utilizzare la carta patinata nei momenti d'urgenza... Va bene, tu, anzi voi siete i lettori e potete farci di tutto (per le richieste sadiche rivolgetevi principalmente a TMB); ne consegue che rispondo subito alla tua fiumana di richieste con un nome, di quelli asteriscati per giunta: Morrowind! Gradite?
Tenete dunque spada e bisaccia pronti per l'avventura in partenza su questi schermi nei mesi a venire.
Detto questo aggiungo che Sacred è recensito su questo stesso numero e che avendolo visto proprio ieri sera tra le grinfie del Mao più sudato della stagione, posso supporre una prossima produttiva vivisezione sempre tra queste stesse pagine. Solo, diamo il tempo al nostro di occuparsi anche della propria vita sociale ;-).
Riguardo a Guyver, per il momento non c'è trippa per bioarmature, nada, niet.

AVVERTENZE D'USO

La tentazione del taglia&incolla non è mai stata così imperitura; a un mese di distanza le sensazioni si ripetono e la calda umidità della cara val padana continua a fare quello che è in suo potere per ridurre produttività e voglia di vivere (un potere che logora chi non ce l'ha). Manca la forza di battere sulla tastiera, quella di raggiungere il freezer per un momento di tregua o anche la semplice distensione del braccio destro per cambiare posizione al ventilatore; ogni buona volontà sa che è il momento di battere in ritirata, il generale caldo è nemico al di sopra della portata.
E dinanzi a tutto ciò l'unica soluzione è barricare ogni virtù perché non sfugga e mostrare accondiscendenza a un buon numero di vizi; quello della lettura in particolare. E per chi non avesse la forza di cercare il dizionario...

ARTS ATTACKS!

Si dice di attacco repentino e senza giustificazione condotto da parte di alcuni lettori a quella che altrove viene definitiva la decima arte, il videogioco. Coloro che si sbellicano dalle risate sono pregati di uscire dalla sala.

DANIEL PENNAC
Nuovo scrittore sotto la protezione di quella birba dello Xam, protezione di cui - detto internos - farebbe anche a meno. Autore tra le altre cose di un decalogo sui diritti del lettore.

LEIPZIG
Cittadina tedesca ove i cuori di giovani vecchietti di 30anni appassionati di videogiochi trovano inedite scorciatoie verso alcuni commoventi attimi appartenuti al passato.

MORROVENTOSO
Gioco di cui abbiamo già discusso e sicuro protagonista dell'attenzione di tutti i fedeli lettori a partire da uno dei numeri a venire. Già si prevedono problemi di ordine pubblico presso tutte le migliori edicole.

NUOVO
Dicesi di quella cosa che vi costringe ad atteggiare uno sguardo stupido arricchito da labbra e cervella protese nella medesima direzione.
O anche di qualcosa che nel campo di cui parliamo costringe a pesanti e inattese modifiche della propria vita sociale.

PAUSA
Nuovo sondabile elemento di gioco, vero attore protagonista di titoli ostici quali Beyond Divinity. E il ritmo di gioco si avvicina ai desideri di mamme e nonne...

POIROT

In seguito alle nottate insonni dovute ai miasmi della passata primavera e alle relative impellenze ormonali, il nuovo inquilino di casa xam ha assunto ad interim la carica di ministro del benessere e dello sciallo; cosa che ha fatto inevitabilmente infuriare Matisse al momento impotente di fronte all'acume del nostro. La questione resta spinosa.

SCIMMIA

[andare in]
Espressione che indica la passione sfrenata da parte di un essere umano per qualche cosa, nel nostro caso un videogioco. Nell'evenienza si raccomanda l'accortezza di contare sempre il numero di teste.

SIGNOR MALAUSSÈNE
Caro amico dello Xam e insostituibile portatore di conforto per le sue meningi surriscaldate. E mentre l'empatia raggiunge livelli da crisi di identità prende forma l'ipotesi di una nuova occupazione per il vostro redattore preferito: capro espiatorio.

STRANIERO
Non ha gli occhi di ghiaccio ma se due più due fa ancora quattro un futuro da trionfatore, questa volta non in esclusiva Xbox. Il marchio di fabbrica? Oddworld Inhabitants e scusate se è poco...

XAM
Esemplare afflitto da più di duecento tipi di sudorazione diversa, attualmente oggetto di studio presso il ministero della salute del comitato animali del giardino; pare che per levarsi d'impiccio abbia provato a invitare a più riprese il Nikazzi a casa propria fallendo miseramente.

In scimmia per un'isola

"Le avventure hanno ucciso se stesse" - Ron Gilbert , con altre due teste di scimmia che lo guardano in cagnesco

Vorrei sapere se Monkey Island 1 e 2 sono ancora in commercio. È in previsione l'uscita del quinto episodio o la saga si è chiusa con il 4? Grazie. **Massimiliano Luppi**

Questa fa molto posta brevis ma diciamo che ci stava (^__^) quindi mi pareva sgradevole ometterla.
Dunque, notizie negative su tutto il fronte, la via del ritorno all'isola della scimmia è irta e sdrucciolevole.
Le prime due avventure della saga di Monkey Island erano apparse in edizione economica sotto etichetta CTO, ma ora come ora sono sparite dalla circolazione (e oltretutto siamo impossibilitati a pubblicarli in allegato in quanto Lucas non concede licenze del genere). Giusto per rincarare la dose non rientrano neppure nelle liste di titoli abandonware, quindi se vuoi giocarci e restare una persona ligia alle leggi dello stato l'unica cosa da fare è cercare in qualche scatolone di vecchiume stipato nel reporto tecnologia del supermercato, prendere d'assalto qualche negozio di periferia o inserire la tua disperata richiesta nel bazar che trovi su tgm online (e scusate lo spazio pubblicità).
La seconda notizia negativa te la lascio indovinare.

Arts Attacks!

"L'arte è un investimento di capitali, la cultura un alibi" - Ennio Flaiano, indeciso tra PSP e N-Gage

Caro Xam,
ho sempre pensato che coloro che hanno iniziato a considerare il videogioco una forma d'arte sono gli stessi che credono che il cinema, la pittura, la scultura siano sempre artistici.
Scivoliamo ogni giorno di più in quella che mi piace chiamare la mass-market art, cioè quell'allargamento dell'arte ad attività e ingegni che non hanno nulla di artistico ma che inducono a pensare di averlo, e che indebolisce le altre forme d'espressione finora riconosciute tali. Questo preambolo non per parlare di un argomento già trattato su forum e mail, ma per ricollegarmi alla tua prosopopea di luglio circa l'hand-held prossimo venturo.
Quando si muovono nomi quali Sony, Nokia e compagnia bella non ci vuol tanto ad immaginare quali saranno i nostri gusti futuri (questa frase è cattiva, lo ammetto). Dunque parliamone di questo spostamento del mercato verso il portatile. Immagino un po' di confusione se considero da una parte processori e schede grafiche sempre più costosi, e dall'altra un N-Gage sul quale gira un Euro2004 di dubbia fattura. La mia preoccupazione maggiore è che le due realtà, avendo necessità di vivere, scelgano tacitamente una via intermedia fatta di produzioni ricche di attrattive e povere di contenuti (ahimè, le due cose non sempre combaciano). Se ieri il gioco non era arte, di certo non lo sarà domani.
Saluti.
Sergio Donato

Insomma, a fronte di un paio di passi indietro nelle specifiche tecniche, vedi l'ombra del solito mercato di massa su tutto quanto. Non il retrogaming al quadrato? Non l'ennesima rivisitazione delle geniali idee di qualche anno addietro in chiave portatile?
Sarebbe il minore di tutti i mali, a essere onesti.
Tuttavia devo essere sincero, caro Sergio, io e te siamo proprio dei gran pessimisti. Siamo disincantati, abbiamo il vezzo di guardare in faccia le tonalità d'ombra e forse nel farlo scadiamo in un eccesso di vampirismo, rifuggendo eventuali scampoli di luce. I game designer di lusso non sono mica tutti qualche metro sotto terra, sepolti vivi dal mercato di massa.
Se è vero che Sony è Sony e Nokia è Nokia può succedere quello che è successo con Microsoft e gli Oddworld Inhabitants vincolati per i 3 prossimi capitoli della celebre saga al marchio Xbox (anche se le scappatoie esistono, vedasi avvertenze d'uso...) (veramente l'idillio con Microsoft è terminato, tanto è vero che il prossimo titolo uscirà sia su PC che su PS2 attraverso Electronic Arts NdTMB). Ciò significa che per magia potrà accadere che qualche imperdibile capolavoro faccia capolino solamente sullo schermo retroilluminato di una console portatile.
Tutto dipende da quanto saranno bravi i rispettivi reparti marketing a fare il proprio mestiere.
A valle di questo dobbiamo considerare un ulteriore elemento di valutazione; a quale genere di utilizzo si prestano queste benedette console portatili?
Rifletteteci un attimo: sono pensate per riempire i buchi e dare continuità alla frenesia della giornata o che altro? Vi immaginate distesi all'ombra di una quercia secolare al soldo di una brezza leggera e del Guardiano di Ultima oppure - come sostenevo - semplicemente sulla seggiola del vagone metropolitano, distrutti dalla giornata?
Capire questo è per noi un esercizio di logica e tutto sommato un discorso come un altro, mentre per coloro che dovranno pensare la struttura dei titoli adatti allo scopo sarà questione di vita o di morte (nei termini conosciuti, ad esempio, da Full Throttle 2).
Se volete la mia non vedo dalle nostre parti futuro roseo e possibilità di successo per titoli di ampio respiro e lunga durata, anzi diciamo pure di una certa struttura.
Vedo anzi più probabile una diffusione e un successo per giochi dal meccanismo semplice, triviale, possibilmente con i vecchi schemi ma con possibilità di salvare per proseguire.
O anche talmente semplici da renderlo superfluo.
La qual cosa mi riconduce al punto di partenza, ossia la visione pessimistica. Voi che ne dite? Dobbiamo imparare a mettere da parte l'arte? Nel caso il migliore strumento di giudizio lo trovate nella lettera seguente...

SE IERI IL GIOCO NON ERA ARTE, DI CERTO NON LO SARÀ DOMANI - SERGIO DONATO

Arts Attacks! Pt.2 (ar ar)

"L'arte è una questione di virgole" - Léon-Paul Fargue, frequentatore accanito di TGM Online e di Mark Amendola

Ciao a tutti.
Sarò brevissimo. Dopo giorni che ci penso ho capito come mai il videogioco non potrà mai essere definito "arte".
Così come intendiamo ora il videogioco, prendendo in esame PES, diremmo che è un capolavoro, mentre prendendo in esame Fifa, diremmo che è una ciofeca.
Se il videogioco fosse "arte", prendendo in esame PES diremmo che è un capolavoro, mentre prendendo in esame Fifa diremmo che è un "capolavoro di arte moderna".
Forse è meglio che il videogioco rimanga solo un divertimento.
Ciao e Viva la Raza!!!
Mark A. Milano

Ar ar ar ar :-D

AU REVOIR

Coloro che il 18 agosto passato fossero passati dalle parti di Leipzig, in tedeschia, mi raccontino qualcosa del Game Music Concert presso la Games Convention (http://music4games.net/n_gc2004_concert_lineup_announcement.html); presentarsi in giacca ad ascoltare le note di Monkey Island non è da tutti... ;-).

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Raffo Senti Qua
E così anche settembre è arrivato, ricominciano le scuole e il lavoro, e il freddo e le tempeste. Che bello, eh? Meno male che sono un tipo ottimista vah, altrimenti era proprio dura, peccato solo che stia invecchiando e che entro pochi mesi sarò incapace di deambulare senza rischiare di cadere e rompermi il femore. Bello settembre comunque.
Quasi come febbraio.
La barza che fa ridere solo me e bon.
La nonna chiede al nipote...
Nonna: "Alfredino ho un vuoto di memoria, qual è il nome di quel tedesco che mi ha fatto perdere la testa?"
Aldfredino: "Alzheimer, nonna si chiama Alzheimer!"
Raffo

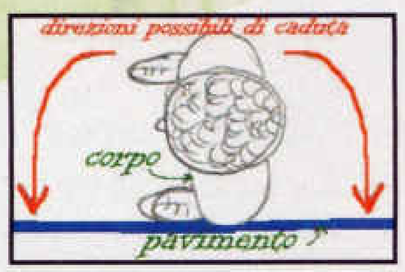
Gli spioni della rete

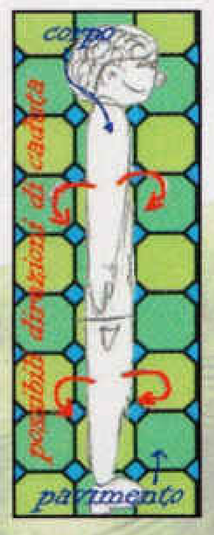
Impermeabile Raffo (si inizia alla grande eh? .NdRaffo) è arrivato il momento di fare una piccola riflessione: in queste ormai mitiche pagine sono stati trattati svariati argomenti di pubblica utilità quali il "gatto e la marmellata", "l'omino bianco che invece non è vero niente perché è nero", "il fuoco stupido" e "lo zero per uno che non dovrebbe fare zero". Mi stupisco però del fatto che non si sia mai parlato di come cavolo fanno migliaia di società a sapere che ho bisogno di un sistema per allungarmi il pene. Guarda è anche imbarazzante, almeno una volta al giorno mi arriva via mail il comunicato di una società che promette di risolvere il mio annoso problema.
Sai per caso chi ha sparso la voce? Deve essere una sorta di setta con migliaia di adepti che vanno in giro a fare di queste ricerche, perché ho fatto una piccola inchiesta tra i conoscenti e anche loro sono imbarazzati per questo fatto.
Tuo umile servo.
Patrizio "Penis enlarged" Landi

Non sono famoso per la mia memoria, anzi, mi scordo tutto, sono un vero schifo... cosa stavo dicendo? Ah sì, non sono famoso per la mia memoria, anzi, bon dai la smetto ma mi pare di ricordare che questo argomento (o qualcosa del genere) sia già stato trattato in passato. In ogni caso ormai la lettera l'ho pubblicata e non posso certo eliminarla, il buon Patrizio se la prenderebbe e io non voglio nemici.
Vedi caro Patrizio con pistolino piscinino, quella che mi hai descritto è una vera e propria calamità... in effetti anche io credo che ci sia una qualche tipo di setta che, non si sa come, è riuscita a sgamare tutti coloro che hanno problemi di dimensione e ne ha passato i nominativi alle società che poi mandano le mail. Ma non è mica tutto qui sai? Ah no, non hai idea della quantità di ragazze che mi contattano dicendo di volermi conoscere, per non parlare di quelle che sanno già il mio nome e mi salutano come se ci conoscessimo da anni... ovviamente rispondo a tutte .
Il mio consiglio è quello di risolvere il tuo problema contattando una di queste società, dopotutto ti contattano per il tuo bene

La teoria dello sbando (nel senso che siamo allo sbando)

Un ciao a te e un Biro-Biro a tutti i peletti del tuo pizzetto! Mi accingo a scrivere questa mail per dimostrare che il Teorema per cui "Un corpo appoggiato a terra, non può cadere" (o qualcosa del genere) non è sempre veritiero. Infatti, facendo del mio stesso corpo la cavia, mi sono appoggiato per terra, e in 2 casi su 4 sono caduto. Si, PROPRIO COSI'! Ma esaminiamo i casi: i 2 in cui non cadevo erano quelli in cui io mi appoggiavo supino (a pancia in su) e prono (a pancia in giù credo) e bon. Gli altri due erano quelli in cui mi appoggiavo rispettivamente con i due fianchi. Come esplicitato dai disegni allegati, potevo cadere e farmi male benché fossi appoggiato per terra!! CVD il Teorema è in parte errato!! Nicola DarkFrank Danese altrimenti detto...





Macellaio87

Il buon Macellaio mi manda questa mail parlando di un certo teorema chiamato ""Un corpo appoggiato a terra, non può cadere" come se se ne fosse discusso a profusione in queste pagine e lui volesse dire la sua (a corredo della sua teoria invia anche delle immagini qui pubblicate). Follia pura. Comunque, ehm... Dite la vostra se volete, io me ne sto in disparte perché sto qui mi sa che è pericoloso e non lo voglio contraddire

I viaggi del tempo col trenino

Esimio Raffo, sono molto contento di essere stato pubblicato (cavolo questo prevede il futuro... NdRaffo) perché credo che quanto sto per dire sia di pubblico interesse. Vorrei affrontare con te un discorso molto complesso e impegnativo, ho scelto te perché mi pare che tu sia un genio (questo mi sa che sfotte NdRaffo) e quindi mi saprai illuminare come un faro in un oceano tempestoso. Ecco dunque l'argomento: viaggiare nel tempo è possibile? Secondo me sì e ti spiego perché: l'altro ieri stavo giocando col trenino e mi è venuto in mente di mettere un orologio sulla locomotiva. Einstein asseriva infatti che più un oggetto si avvicina alla velocità della luce e più il suo tempo relativo rallenta fino a boh, tornare indietro... non è che sta teoria la sappia molto bene. Sta di fatto che ho messo l'orologio sul trenino e l'ho fatto andare al massimo della velocità, solo che dopo un'ora di giri l'orologio sul trenino segnava la stessa ora dell'orologio in cucina. Che delusione. Einstein aveva torto... o forse ho sbagliato qualcosa?
Dimmi tu, o saggio.
Michele "Mikey" Ruggia

Cavolo ma scherzi? Guarda che la tua è una scoperta rivoluzionaria!
Dico sul serio, ho il sospetto infatti che non solo la velocità dell'oggetto sia in grado di far andare indietro nel tempo l'oggetto stesso, ma anche un tot metri quadri che lo circondano questo spiegherebbe la stessa ora dell'orologio in cucina... tutto è andato indietro nel tempo, quindi anche te e la lavastoviglie! Ti consiglio di fare altre prove e se otterrai i medesimi risultati, beh, avrai fatto la scoperta del millennio
Per quanto riguarda i viaggi del tempo veri e proprio escludo che si possano mai fare (sempre che non si consideri la teoria degli "universi paralleli"), se così fosse lo sapremmo da sempre perché un ipotetico viaggiatore che scoprisse come fare anche tra un milione di anni tornerebbe indietro a farcelo sapere

La lettera scelta a caso del mese

(Questa lettera è stata scelta del tutto a caso tra tutte quelle pervenute, non ha risposta perché sì. NdRaffo)
Ciao a tutti sono Iannedex1 e considerando che sono vostro lettore dal gioco "Heavy Gear 2" vorrei chiedervi aiuto: MI SI BLOCCA IL COMPUTER PER CAUSE SCONOSCIUTE! Aiuto!
VIVA I TRUZZI! Se volete vi invio la copia del "d" e del "c" ma non sono capace. Ciao (Raffo, ma tutti tu li becchi questi? ndTMB)(Sì, direi proprio di sì... ndToSo)
Luca

A cura di Andrea Della Calce **mao@xenia.it**

Backstage

VIOLENZA LUDICA

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La quotidianità vi rattrista, non avete più ottimismo né gioia di vivere? TGM Online fugherà questo e tanti altri problemi!

Pugnalate in faccia, teste spaccate, decapitazioni. Questo il leit motiv dell'ultimo videogioco firmato dai controversi Rockstar. Negli anni delle torture e delle violenze, da Genova ad Abu Ghraib, c'è spazio ancora per questo genere di immaginario collettivo?

I videogiochi sono considerati violenti e devianti. Io ho sempre sostenuto che videogiochi e realtà fossero due mondi assolutamente distinti. Il caso vuole che il mese scorso abbiamo recensito Manhunt: passata quasi inosservata su console, l'ultima fatica dei Rockstar si è infilato nel mio PC. Ma è già storia. Nel senso che non occupa già più spazio sul mio hard disk.

Devo ammettere che prima di Postal 2, credevo di aver visto quasi tutto all'interno del panorama videoludico: ma se il gioco dei Running With Scissors è una provocazione che non merita nemmeno di essere presa in considerazione seriamente, con il gioco dei Rockstar credo che le cose siano un po' diverse.

Per anni abbiamo inneggiato al realismo, perdendo forse di vista il vero significato della stessa parola: Manhunt mi ha ricordato che, forse, non è necessario implementare l'engine Havok 2.0 di ultima generazione, fisiche perfette o modelli iperfedeli per essere etichettato come un gioco "realistico".

Come ho avuto modo di accennare nel box di commento del mese scorso, le violenze che si vedono in Manhunt, assumono connotati ancora più realistici se si accetta il parallelismo con la vita "vera": cosa è successo nel mondo negli ultimi quattro anni? Potremmo parlare della guerra in Afghanistan, dell'11 settembre, del G8 a Genova, della guerra in Iraq, dei focolai di conflitti civili sparsi in tutti gli angoli del mondo, del clima pesante che si respira di tanto in tanto fomentato dalla "politica del terrore", parto dei media che da anni tiene in pugno le certezze, le convizioni e il futuro del mondo.

Il minimo comune denominatore di tutte queste faccende è la sottile linea rossa della violenza inflitta come umiliazione della dignità e del diritto di essere uomini, fotogrammi che nella memoria rimarranno per sempre scolpiti come attimi di lucida follia. Ed è proprio questa lucida follia la benzina che ha "acceso" Warren Leblanc, di 17 anni, spingendolo a uccidere il piccolo Stefan Pakeerah di tre anni più giovane. La madre del primo ragazzo dice che era ossessionato da quel gioco: peccato che suo figlio, quel gioco, non avrebbe dovuto possederlo. E un genitore che arriva a capire che un figlio sta coltivando una "ossessione", dovrebbe preoccuparsi prima: vero che il gioco poteva essere una ISO su hard disk, ma evidentemente la mamma doveva averlo visto...

Forse, però, è un po' tardi per chiedere a un giudice di fare quello che lei, da genitore, non è riuscita a compiere...

Ispirazione, spirito di emulazione, mitomania, disturbi vari? Sta di fatto che Stefan non c'è più e Warren si è rovinato l'esistenza. Colpa di Manhunt? No di certo. Ma il messaggio intrinseco, per una volta, non mi ha detto niente di buono sin dal primo momento.

Manhunt mi ha disturbato non tanto per il contenuto decisamente grandguignloesco, ma per l'imprinting malvagio e così subdolamente ficcante: l'aria è pesante, si possono sentire l'odore del sangue e del sudore; sebbene graficamente possiamo tranquillamente dire di esserci abituati a ben altro, non si può essere in fallo nell'affermare che una dovizia dei particolari così morbosa e realistica nelle animazioni, raramente si è vista su uno schermo casalingo. Sgattaiolare dietro la gente, fracassarle il cranio nella maniera più coreografica possibile (il Grande Fratello, non quello di Mascia e Taricone, incombe...), strangolare, ammazzare, sgozzare: un repertorio degno di Jeffrey Dahmer, davvero, ma senza il seguito.

Il tutto, nel nome del "media" di turno, inflessibile, impietoso, cinico: lo specchio dell'occhio del giornalismo odierno, pronto a vendere l'anima al diavolo pur di sbattere il "morto in prima pagina".

Vero che le immagini sono funzionali a narrare la storia, ma è altrettanto vero che un film come Cannibal Holocaust verrà ricordato per le violenze reali sugli animali, che ai tempi (stiamo parlando degli anni '70) gli costò la censura...

GTA, davvero, è roba da ridere.

Ma siamo sicuri che in questi tempi da teste mozzate (vere), torture (vere), manganellate (vere), omicidi (veri), genocidi (veri), stermini razziali (veri), guerre tra gang di minorenni (vere), abbiamo bisogno anche di questa violenza fai-da-te (virtuale) che, a conti fatti, rischia di diventare (vera)?

Forse tutte queste cose c'erano anche ieri, forse in un altro momento della mia vita non ci avrei assolutamente riflettuto per più di due minuti. L'unica cosa che so è che, per una volta, farò a meno di giocare un titolo firmato Rockstar. Io sono ancora troppo preso a metabolizzare la realtà, per poter pensare di affrontare pazzi maniaci armato di un sacchetto di plastica in un videogioco...

Quello mi serve per fare la spesa (vera)!

Game ON

Adesso comincia il gioco ed entri in un mondo virtuale sempre più vicino alla realtà. Con le nuove cuffie multimediali Sennheiser potrai contare su un compagno in più e, là dove gli altri non sentono, avere la periferica che fa la differenza. Sennheiser ha creato una gamma di cuffie microfoniche dalle caratteristiche uniche: elevata sensibilità del microfono e qualità audio dell'ascolto. La riduzione dei rumori ambientali permette la perfetta riproduzione della voce tramite microfono e aumenta la qualità della comunicazione con altre persone; potrai così distinguere in modo chiaro e continuo la voce degli amici attraverso internet, proprio come avviene in una normale conversazione telefonica. La qualità audio di ascolto delle cuffie Sennheiser è elevatissima, per captare ogni particolare e dettaglio. La PC 150 è il top della gamma delle cuffie multimediali Sennheiser; la tecnologia è di primissima qualità, il microfono è di tipo "noice cancelling", cavo con regolazione di volume e tasto mute, cuscinetti avvolgenti per l'isolamento ambientale. Sennheiser PC Headsets: una linea di cuffie di qualità per dare valore al tuo gioco, per ascoltare la musica di qualità, per videochattare e ogni altra applicazione multimediale (VoIP, riconoscimento vocale).

PC 120

PC 130

PC 145

PC 155

EXHIBO S.p.A.
COMMUNICATION SYSTEMS
www.sennheiser.it/communications
sennheiser.comm@exhibo.it

SENNHEISER

12+
www.pegi.info

Ottieni la tua chiave esclusiva con Sacred

AZZARDATI A ENTRARE

I creatori di SACRED ti svelano tutte le chiavi del gioco su www.fxplanet.com

SACRED ON-LINE

Server dedicati in italiano
Fino a 1.000 giocatori in contemporanea

Personalizza il tuo eroe con centinaia di armi, armature, amuleti, pozioni e incantesimi

ASCARON

Combattimenti estremamente realistici grazie alle animazioni create dagli studi Ascaron e Spellcraft

Completo manuale a colori di 60 pagine e mappa del regno d'Ancaria

Nemici enormi che riempiono lo schermo del tuo PC, esseri mitologici, animali selvaggi... Il regno d'Ancaria è un mondo ostile denso di sfide Usa la forza dell'acciaio in combattimenti corpo a corpo o in sella al tuo cavallo Domina il potere della magia combinando incantesimi e arti di combattimento Merita l'Arma Sacra e affronta l'esercito delle tenebre.

19'95€

FX INTERACTIVE